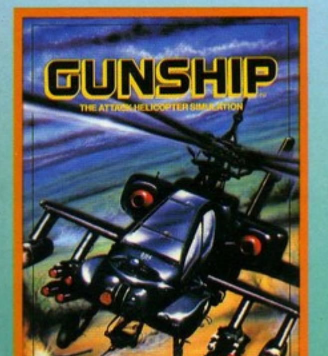
精訊電腦

76年11月10日出刊　每本定價100元

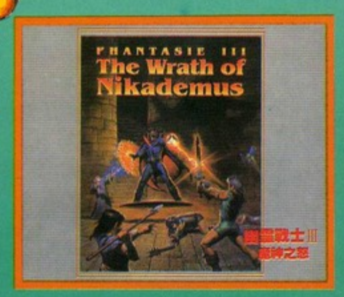


■NEC新型遊樂器－PC ENGINE

APPLE/IBM

- 呼之欲出的創世紀V
- 神奇魔鍵紙上秀
- 創世紀IV創作程式
- 謎樣的太陽神面具
- Show Partner動畫處理程式
- 幽靈戰士VS魔神





SEGA

- 高速賽車
- 摔角

任天堂

- 燃燒野球面面觀
- 遊俠快傑／DAN戰士／沙羅曼蛇

14

!! 精訊電腦秋季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季擧辦一次讀者票選活動。

凡本刋讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刋編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刋登在十二月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡韃古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船舷爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE

47 遊戲大師 GAMEMAKER
48 鑽寶石勇士 II GEMSTONE HEALER
49 鑽寶石爭奪戰 GEMSTONE WARRIOR
50 魔鬼剋星 GHOSTBUSTERS
51 入侵者 HACKER
52 末日文件 HACKER II
53 哈雷計劃 HALLEY PROJECT
54 工地驚魂 HARD HAT MACK
55 硬式棒球 HARDBALL
56 美國運動會 HES GAMES
57 虎膽妙算 IMPOSSIBLE MISSION
58 百戰飛狼 INFILTRATOR
59 全天候戰鬥機 JET
60 叢林探險 JUNGLE HUNT
61 決戰富士山 KARATEKA
62 國王密使 KING'S QUEST
63 國王密使 II KING'S QUEST II
64 異星征服者 KORONIS RIFT
65 埃及女王 LADY TUT
66 鐵腕明槍 LAW OF THE WEST
67 電腦人 LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68 超級運動員 LODE RUNNER
69 骷髏莊園 MAXWELL MANOR
70 職業棒球聯盟 MICRO LEAGUE BASEBALL
71 頑皮熊 MICROWAVE
72 糊塗礦工 MINER 2049er
73 忍者秘術 MOEBIUS I
74 魔宮歷險 MONTEZUMA'S REVENGE
75 砲彈飛車 MOON PATROL
76 電影大師 MOVIE MAKER
77 杜先生 MR. DO!
78 機器人先生 MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79 精靈小姐 MS. PACMAN
80 北約防衛戰 NATO COMMANDER
81 超級彈子檯 NIGHT MISSION
82 戰魔 OGRE
83 十項全能 OLYMPIC DECATHLON
84 籃球一對一 ONE ON ONE
85 幽靈戰士 PHANTASIE
86 幽靈戰士 II PHANTASIE II
87 組合式彈子台 PINBALL CONSTRUCTION SET
88 立體賽車 PITSTOP-II
89 魔界神兵 QUESTRON
90 莫斯科攻防戰 RAID OVER MOSCOW
91 末日戰機 REPTON
92 突擊傳雷特勒 RESCUE ON FRACTALUS
93 飛狼突擊 RESCUE RAIDERS
94 神戒 RINGS OF ZILFIN
95 21世紀公路戰 ROADWAR 2000
96 彈簧床 SAMMY LIGHTFOOT
97 海龍 SEA DRAGON
98 蠶寶寶 SEPENTINE
99 七座金城 SEVEN CITIES OF GOLD
100 龍牌 SHANGHAI
101 春之石 SHARD OF SPRING
102 死亡潛航 SILENT SERVICE
103 火狐狸 SKYFOX
104 單飛駕駛 SOLO FLIGHT
105 太空梭 SPACE SHUTTLE
106 太空戰 SPACE STATION
107 電動玩具場 SPARE CHANGE
108 諜對諜 SPY VS SPY
109 諜對諜 I & II SPY VS SPY I & II
110 戰略大作戰 STAR BLAZER
111 星式七號 STELLAR 7
112 美女梭哈 STRIP POKER
113 潛艇任務 SUB MISSION
114 夏季奧運會 I SUMMER GAMES
115 夏季奧運會 II SUMMER GAMES II
116 陽犬號 SUNDOG
117 陽犬號 V.2.0 版 SUNDOG (VER. 2.0)
118 超級玉石陣 SUPER BOULDER DASH
119 超級虎威號 SUPER HUEY
120 超級立體空戰 SUPER ZAXXON
121 西洋劍 SWASH BULKLER
122 卡達敘寶劍 SWORD OF KADASH
123 霸業 TAIPEN
124 酒保 TAPPER
125 魔殿三部曲 TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126 美式帆船大賽 THE AMERICAN CHALLENGE
127 戰爭上古代藝術 THE ANCIENT ART OF WAR
128 冰城傳奇 THE BARD'S TALE
129 黑神鍋 THE BLACK CAULDRON
130 轟炸大隊 THE DAM BUSTERS
131 第五度空間 THE EIDOLON
132 七寶奇謀 THE GOONIES
133 全美越野賽 THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134 綠野仙蹤 THE WIZARD OF OZ
135 世界棒球賽 THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136 創世紀 I ULTIMA I
137 創世紀 II ULTIMA II
138 創世紀 III ULTIMA III
139 創世紀 IV ULTIMA IV
140 戰火線下 UNDER FIRE
141 卡門聖地牙哥 WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142 電子特派員 WILLY BYTE
143 冬季奧運會 WINTER GAMES
144 巫師神冠 WIZARD'S CROWN
145 巫術 I WIZARDRY I
146 巫術 II WIZARDRY II
147 巫術 III WIZARDRY III
148 世界空手道錦標賽 WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149 蒙面俠 ZORRO
150 星際航艦 STARFLIGHT
151 向上帝借時間 BORROWED TIME
152 世界高爾夫巡迴賽 WORLD TOUR GOLF
153 肉搏大賽 BOP'N WRESTLE
154 飛馬號水翼船 PHM PEGASUS




155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAM (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME



精訊快報！

「精訊電腦」本期所刊載的各項遊戲軟體，精訊電腦業已引進的原版磁片已發售者有：

(1)創世紀Ⅳ創作程式（Apple：一片一面）

(2)太陽神面具（Apple：一片兩面）

(3)最後角頭堡（Apple：一片一面）

(4)幽靈戰士Ⅲ（Apple：一片兩面）

(5)冰城傳奇Ⅱ（Apple：二片四面）

●星河戰士已於九月一日發售，屠龍戰紀已於十月一日發售，欲購者請洽各地經銷商。

精訊電腦秋季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.	____	____	11.	____	____
2.	____	____	12.	____	____
3.	____	____	13.	____	____
4.	____	____	14.	____	____
5.	____	____	15.	____	____
6.	____	____	16.	____	____
7.	____	____	17.	____	____
8.	____	____	18.	____	____
9.	____	____	19.	____	____
10.	____	____	20.	____	____

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
  ____
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________
  ____

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

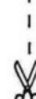
76.11.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深受電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

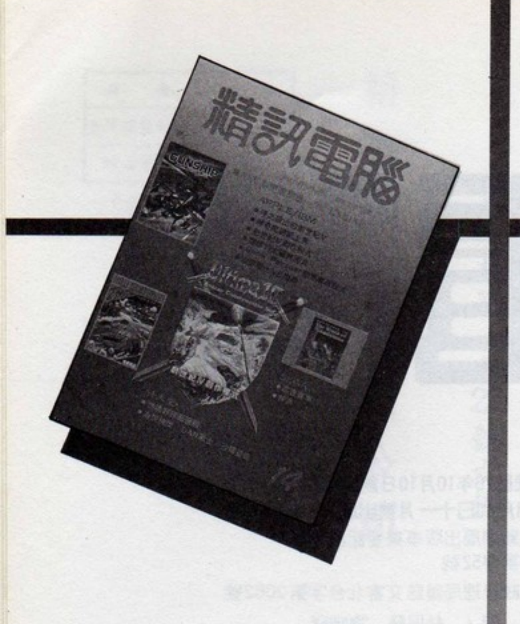
姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型



精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
76年11月10日十一月號出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號
顧　　問／ 林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／ 李培民
主　　編／ 鄭洵錚
編　　輯／ 鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／ 李盛芳　蔡文姬
特約作家／ 宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強
劉陳祥　鄭明輝　(以姓名筆畫序)
發行業務課／ 鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／ 李永進
會 計 組／ 陳加桂
發 行 所／ 精訊電腦雜誌社
社　　址／ 台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／ 571-3657・511-4012
郵政劃撥／ 0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／ 鴻欣印刷有限公司
地　　址／ 台北市承德路57巷2之2號
電　　話／ 5224824・5631622
零售總經銷／ 聯宏書報社有限公司
地　　址／ 台北市南京西路262巷11號
電　　話／ 5620282・5628587
香港地區總代理／ 資訊貿易發展公司
地址／ 九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／ 3-7711529・3-7800701
法律顧問／ 統領專利商標法律事務所
地　　址／ 台北市忠孝東路1段150號12樓之1

廣告索引：



目錄

新遊戲推薦

遊戲攻略篇

交流道

冰城傳奇Ⅱ特輯

14
中華民國76年11月10日
〈第二卷・第二期〉

編輯室手記

爲慶祝精訊電腦創刊週年而舉辦的「作者 meet 讀者午餐會」，已於十月十一日在金石堂城中店熱烈地舉行。由參加者對新機器新軟體的熱情反應、作者們充實而又精闢的講演，以及衆玩家大談玩Game心得、相互指點的盛況看來，電腦遊戲著實受到衆電腦迷的肯定！該餐會的記實錄將爲您詳細敍述現場的實況。

愈逼近耶誕節的日子，玩家的心情就愈興奮、焦躁，因爲British的大作——創世紀Ⅴ，即將以六張磁片的大手筆問市。這個RPG 史上最富盛名的系列遊戲，不但有多處創新，也修正了早期招人非議的缺失。評論家預測，它將以渾圓成熟的姿態，再度席捲娛樂軟體的市場，而「呼之欲出的創世紀Ⅴ」一文，蒐集了關於創世紀第五代的最新資料，一饗期待已久之心。

在一心迎接「創世紀Ⅴ」的同時，Magicsoft 公司推出了「創世紀Ⅳ創作程式」，以程式中各種編修功能，讓你修改十分熟悉的創世紀世界，而自成一格。

本期的Sega 專欄以雙塔——高速賽車和摔角與您見面。立體逼眞的公路飛車大賽、瘋狂有勁的女子摔角都是Sega 玩家不能錯過的馳騁空間。

繼任天堂和Sega風行於台之後，NEC的新型遊樂器——PC ENGINE 也是衆所矚目的焦點。這部十六位元、記憶容量加大、可外接多項週邊設備的新機型，軟體的內容延襲任天堂兼具動作和RPG 的特色，而影像的處理上則媲美Sega ，實是一部可讓玩家享受聲光皆備的家庭遊樂器！在「PC ENGINE 特訊」一文中，您將可看到它那精緻非凡的遊戲畫面。

此外，「幽靈戰士VS 魔神」是首次參採多位讀者的意見，以連載的方式刋出遊戲的解答過程；「燃燒野球面面觀」、「最後角面堡」、「神奇魔鍵紙上秀」等篇，都是作者對該軟體程式熟稔的心得報告，細心的玩家切勿錯過！

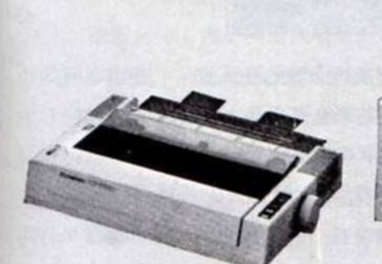
李培民

Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速





介面卡

- MONO/GRAPH/PRINT CARD
- RGB CARD
- EGA CARD
- PRINT CARD
- RS-232 CARD
- MUTI I/O CARD
- 384 MUTIFUCATION
- DRIVER CARD
- HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？

請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！

您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？

請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！

最週全的維修，保證您的APPLE，PC／XT，PC／AT隨時上機！

最齊全的 套裝軟體，遊戲說明書 特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

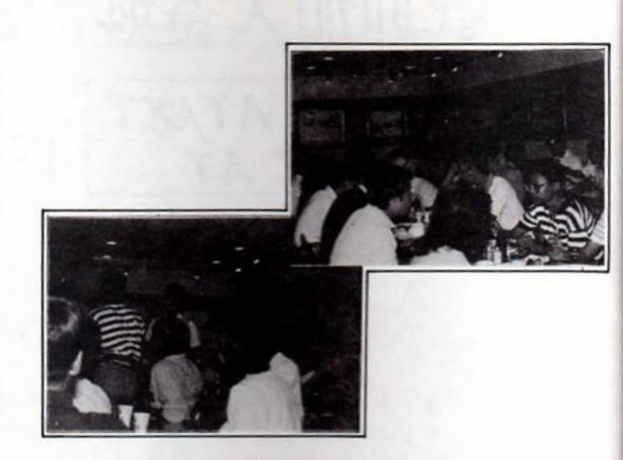
門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）

公司：台北市八德路二段17號2F

TEL：7217979，3952297

作者meet讀者午餐會記實

「精訊電腦」雜誌創刊週年的慶祝活動，在十月十一日達到高潮。這天多位著名的國內電腦遊戲的中文說明書作者，和一群向他們「討教多時，却無緣相見」的讀者，齊聚在金石堂文化廣場，以電腦遊戲的歷史，我如何開始玩電玩以及電腦遊戲的意義等為題，展開一場熱烈而又充實的研討。



在午餐會開始之前，我們首先展示了Apple ⅡGS、Atari 520 ST、Mac SE 等讀者少見的電腦機型。透過玩家熟悉的「銀河鐵衛」、「硬式棒球」、「冰城傳奇」等具有超級繪圖與音效的電腦遊戲，在場的與會者莫不對其展現的另一面感到驚奇和讚歎！精緻的解析度加上高傳眞的音效，深深地攫取玩家那顆跳動的心！

而由KAO 率先上場講述的玩Game 歷史，為整場活動揭開了序幕。主講的四位作者（高文麟、徐政棠、鄭明輝和天行者）中，高文麟日日不息玩了半年的「創世紀Ⅲ」，是國內RPG 遊戲中文說明書的濫觴；徐、鄭二人則是由卡匣、大型電玩、電腦，一路玩到風行台灣的任天堂，「經歷」可謂十分完整；而「好戰份子」天行者雖然起步較晚（大二才開始玩），但其對於戰略性遊戲不但功力深厚，也有獨到的見解。

話說對於讀者提出的各類問題，綜合而言，可得到下列結論：

在玩電腦遊戲的正面意義上，「可以發洩情緒，

編按：老頑童（鄭鴻恩先生）係本次午餐會中，年齡最大（五十歲）的一名玩家。從他寫給天行者的一封信中，可看出玩Game 實是「老少咸宜」；而在這語重心長的字裡行間，我們不僅獲得製作優良娛樂軟體的正面鼓勵，也希望能和所有電腦同好分享「玩Game的孩子不會變壞」的彌堅信念！

行者我兄大鑒：

套句趙半山對胡斐說的話「……你我「昨」（原「今」）日萍水相逢，意氣相投，雖然我年紀大了幾歲，但我見你「出心出錢」（原「俠義仁厚」），實是相敬……」權以兄弟相稱，諒不見外。

非常謝謝你和諸位對我前兩個（其實是一個）問題所提供的答案。你所說的「德高望重」，我不敢當。（當時心裏直想，這小子眞會挖苦人，這不就像用「魁梧壯健」來恭維Kao 嗎？虧得坐在最後頭，人人只向正前方做了一百八十度的掃瞄，沒被找到。）想來諸位定巳體會我提出這不倫不類問題的用心，你的答案最週全，給一百分；我本家（鄭明輝）的答案最具體，也給一百分，但最瀟灑的莫如Sir kao 的答案：「可以發洩情緒」（眞是高人快語，



使壓力獲得舒解」是玩Game 最大的益處。此外經常接觸電玩的人，不但可以培養個人的耐性（如搜索遼濶的迷宮或地下城），還可加强反應力，增加知識（尤其是有教育性的）。而電玩中的主流RPG，更是提供一個任你思想馳騁的天地，讓玩者脫離現實，悠遊其中，滿足英雄式冒險犯難的精神。

但要如何做，方能達成上述這些好處呢？

「抱持認眞的態度，多蒐集相關的資料」是不二法門。把手中的遊戲幻想成一個眞實的事例，仔細思索適當的應對之法，則上述之益處則可在潛移默化之中得到。

至於想要玩好RPG，衆家兄弟的意見是：善用想像力、經由閱讀相關的書籍或觀看影片（如「毀天滅地」、「星際大戰」），來加以體會個中情節，並可觸發想像之泉源。而最重要的一點是切勿修改人物，否則樂趣盡失！另外勇於接受失敗、勤畫地圖、做筆記，再加上耐心和智慧，那麼和他人侃侃而談心得，則是件相當怡人的事！

對於如何「陷害」你的好友去玩Game ，給您的建議是：由簡入繁，再三誘惑。由畫面漂亮、音效突出而操作簡易的遊戲入門，再不時灌輸其自己的玩Game 心得，兩相夾攻之下，入「甕」的人還眞不少呢！

最後壓軸的是「星河戰士」與「屠龍戰紀」的作者劉昭毅和蔡明宏雙雙以簡短的話說明自己的創作和欲感謝之人；而蔡承澔先生以「多產投稿人」的身份，也侃侃而談自己投稿和被退稿的經驗，兩者形成强烈的對比。

「天下無不散之筵席」，一場熱烈的午餐便在驚覺時光流逝的迅速中宣告散會，每個離場的人不知是否都滿懷豐碩的果實而歸呢？只道明年再見！

該用爵位來稱呼他）要知今日青少年由於父母的期許、學業的競爭及物質的誘惑，身心遭到莫大的壓力，由於年齡、才智及經濟能力的限制，幾無良好的宣洩之道，這也就造成了現今社會飈車、搶刼殺人及大家樂盛行的原因。

在昨日盛會上所見所聞，大致上可以得到一個結論：「玩GAME 的孩子不保證會得諾貝爾獎金，但不會變壞。」試想在GAME裏，曾死過千百次的飛車高手，會拿自己的生命去飈車嗎？在GAME裏被殺死過千百次的英雄武士，會眞的跟人動刀鎗嗎？在GAME 裏上casino 曾傾家蕩產千百回的人，會拿辛辛苦苦賺來的錢去賭大家樂嗎？我想是不會的。這就是GA-ME 正面的意義，不用說教，而能收潛移默化之效，不知諸位以為然否？

對一個GAME不僅要把它當做藝術品看，也要視之為一種挑戰。不要因為嫌麻煩，又有語言上的障礙，就認為沒玩頭，不再去碰、去試。而且要盡力去克服勤做筆記，畫地圖及查字典（父母看了也高興）。由歷經磨鍊。終能達成任務的成就感是很偉大和神聖的。

諸位都是各個GAME的祖師爺，掌門人和教主，很希望能凝成一股主流來領導你們的門徒會衆。有了這樣的宗旨和使命感，你們今生就成功了一半！

以上都是有感而發的高調，由我這個五音不全的人胡亂彈唱一遍，見笑了。代為問候諸位

敬 祝

學 業 進 步

弟老頑童

七十六年十月十二日上

任天堂遊戲總滙

最新磁片目錄

編號	磁片名稱	遊戲類別
35	超級少年艾倫	（算術迷宮）
36	作曲家	（音樂創作） [攻]
☆ 37	多季奧運會	（運　動）
38	蘋果屋　{電腦人}	（家庭模擬）
☆ 39	暗黑要塞	（科幻冒險）
☆ 40	綠帽兵團	（動作冒險）
41	風雲少林拳	（功夫打鬥）
42	新宿中央公園殺人事件	（偵探文字）
☆ 43	愛戰士	（科幻冒險） [攻]
44	可口世界	（童話冒險）
☆ 45	不思議之旅	（童話冒險） [攻]
☆ 46	肌肉超人 Ⅰ　{摔角Ⅰ}	（功夫動作）
☆ 47	魔獸之森林	（神話冒險）
☆ 48	空間戰士 {Z基地}	（科幻空戰）
☆ 49	迷宮寺院	（神話冒險） [攻]
☆ 50	勇士之紋章　{魔洞戰紀Ⅰ}	（文字冒險）
☆ 51	職業高爾夫球"發"	（運　動）
☆ 52	桌球{乒乓球}A面／棒球 B面	（運　動）
☆ 53	忍者九路圍棋	（棋　奕）
☆ 54	星際坦克	（科幻冒險）
☆ 55	創刊號　2	（遊戲集錦）
☆ 56	美國高爾夫	（運　動）
☆ 57	考斯博士　{地獄之扉}	（動作冒險）
☆ 58	小貓英文大冒險	（趣味教學）
☆ 59	撞球　Ⅰ　{花式撞球}	（運　動）
☆ 60	磁界少年	（動腦迷宮）
☆ 61	夢工場	（動作冒險）
☆ 62	動態拼圖Ⅰ代	（動腦組合）
☆ 63	籃球	（運動）
☆ 64	鐵達尼號之謎	（探險） [攻]
☆ 65	艷后魔寶	（文字冒險）
☆ 66	擒兇記{大逃亡}	（動作冒險）
☆ 67	麻雀家族	（博奕）
☆ 68	奇跡之石{魔宮傳奇}	（動作冒險）
☆ 69	奇奇怪界　{怒濤篇}	（神話冒險）
☆ 70	惡魔城Ⅰ代	（神話冒險）

編號	磁片名稱	遊戲類別
☆ 71	無敵鐵金剛	（科幻冒險）
☆ 72	超級超級運動員Ⅰ{超級挖金Ⅰ代}	（動作）
☆ 73	新鬼王島{前篇}	（文字冒險）
☆ 74	新鬼王島{後篇}	（文字冒險）
☆ 75	宇宙太空船	（科幻文字）
☆ 76	加林神劍	（文字冒險）
☆ 77	兵蜂Ⅳ{谷吉平谷號}	（科幻動作）
☆ 78	太空戰鬥機	（科幻空戰）
☆ 79	泡泡龍{魔洞探險}	（動作冒險）
80	家庭作曲家	近期推出
81	妖怪之屋	近期推出

最新任天堂卡匣目錄

序號	卡匣名稱	卡匣容量	價格
☆ 37	阿拉伯之夢	（特殊）	$　元
☆ 38	夢幻戰士	（160 K）	$ 650 元
☆ 39	桌球{乒乓球}	（128 K）	$ 600 元
☆ 40	籃球	（特殊）	$　元
☆ 41	尋寶記	(128K)	$ 600 元
☆ 42	大相撲	(64K)	$ 380 元
☆ 43	勇者的挑戰	(160K)	$ 650 元
☆ 44	女神轉生	（特殊）	$　元
☆ 45	基因戰士 DAN	（特殊）	$　元
☆ 46	SWAT特種部隊	(128K)	$ 600 元
☆ 47	勇士屠蛇{創世紀Ⅱ}	（特殊）	$　元
☆ 48	沙羅曼蛇{宇宙巡航機Ⅱ}	（特殊）	$　元
☆ 49	魔幻道士	（特殊）	$　元
☆ 50	中央大陸之戰{雷地龍}	(160K)	$ 650 元
☆ 51	武士救美{快傑好小子}	（特殊）	
☆ 52	超人冒險隊	（特殊）	
☆ 53	光之器	近期推出	
☆ 54	沙那多	近期推出	
☆ 55	王子歷險記	近期推出	
☆ 56	桃太郎傳說	近期推出	
☆ 57	驅邪封印	近期推出	

★詳細目錄歡迎索取★

日本原裝磁片 350 元（含攻略本）
日本原裝磁片 250 元（不含攻略本）
香港原裝磁片 180 元（不含攻略本）
香港原裝磁片 280 元（含攻略本）

☆號者是特別推薦之遊戲
有[攻]者為有攻略本之軟體

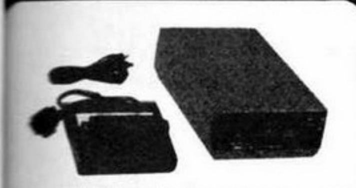
郵購辦法：

- 如需修復，更新磁片，請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。　雙面 80 元，單面 50 元
- 請以現金袋、匯票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝"限時掛號"寄出

余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762‧8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

電腦用品郵購中心



任天堂磁碟機（贈遊戲一片）
NO.D001
特價：3000元

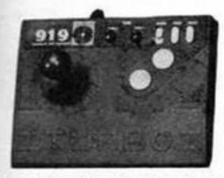


小天才IQ-180
（贈4合1卡匣）
NO.M001
特價：2850元　促銷特價（限100台）

特點：
- 可與日本任天堂機種完全相容，所有市面400種以上卡帶百分之百符合使用。
- 採用高科技VLSI CPU PPU 大型積體電路組成品質穩定。
- 使用AV端子、容易安裝、劃面清晰無雜訊，達最高視覺享受。
- 隨機贈送連續發射式搖桿、快速過癮。
- 可接鍵盤、磁碟機將來更可與AP II IBM相連應用，十足是一部家用電腦。



創造者70
（贈16合1卡匣）
NO.M003
特價：2990元



任天堂超級連射搖桿
NO.J002
特價：550元



任天堂連射搖桿
NO.J001
特價：300元



任天堂超級連射搖桿
NO.J003
特價：500元



小天才IQ-201
（贈4合1卡匣）
NO.M002
特價：2950元

特點：
- 上下卡帶採用槓桿原理垂直方式、操作簡便，符合人體工學。
- 自動彈簧式防塵蓋保護界面槽，減低灰塵污染延長使用壽命。
- 附有電源指示燈、確保機件免因疏忽而造成之故障。
- IQ 201 機種附有時鐘裝置，可知時與控時、一舉兩得。電視訊號並有無線接收裝置方便、省事，好處多多。

任天堂超級連射搖桿
NO.J008
近期推出



FOR APPLE:NO.J004
特　價:350元
FOR IBM　:NO.J005
特　價:450元



任天堂磁碟清潔片
NO.U001
特價：900元

請多多選用任天堂遊樂器系列
週邊設備，讓您更得心應手。



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

〈廣告〉

柏拉









話說一代哲學大師柏拉圖除了喜歡打任天堂外，最近又沉迷於「血型占星術」中，四處替人占卜未來，還發下狂言：不準的話，名字讓你倒著唸。其弟子ㄚㄚ心想非把師父這項絕招學來不可，卻苦無機會向師父問個究竟。這天，柏拉圖正揮著扇子在榕樹下乘涼，看起來相當愜意，此時不問更待何時。柏拉圖對話錄開始——

ㄚㄚ：「血型占星術」是誰搞出來的名堂？

柏拉圖：是西門慶的弟弟西門孟以中文寫成的。

ㄚㄚ：功能為啥？

柏拉圖：可推算出一週內的運勢、生命韻律的高潮與低潮，甚至對你的性格、人際關係、健康狀況、人生觀和戀愛觀做分析並提出建議。根據資料顯示，今天是我的高潮期。

（難怪師父今天有問必答）

ㄚㄚ：師父快幫我算吧！要那些資料呢？

柏拉圖：只要出生年月日與血型即可。

ㄚㄚ：我的電腦可以用嗎？

柏拉圖：IBM PC／XT 及其相容電腦都可以用。

ㄚㄚ：好棒！好棒！那我也可以占卜未來了。（陣陣清風吹來，師父趕著去見周公，得趕快抓重點問）（先把師父搖醒）有沒有什麼特殊功能？

柏拉圖：當然有啊！本程式有許多功能鍵，只要輸入密碼，就可得到你所要的資料，例如：[F5] — [F2] — [F4] — [F1]：直接進入血型占星術相命。

ㄚㄚ：有沒有我愛聽的音樂啊？

柏拉圖：有啊！保證美妙絕倫、動人心弦。

ㄚㄚ：可不可以印出來送人？

柏拉圖：那你得借我的列表機，想借的話，就得看你的表現了！

（趕快幫師父端杯茶、搥搥背）

ㄚㄚ：哇！這麼多功能啊！那要賣多少錢啊！

柏拉圖：一般的ＰＣ占卜遊戲是 900 元，但……

（口袋裏只有 400 元）

ㄚㄚ：那師父你借我 1,000 元吧！我想「血型占星術」一定更貴？

柏拉圖：孩子！別傻了，每套只賣 350 元。

ㄚㄚ：喲呼！明天馬上下山去買，400 元買「血型占星術」，再吃一碗三商巧福牛肉麪，還有剩呢！（一元）

遠遠走來一群人，卻看不清是何方神聖？該不會是山賊攻上來吧？愈走愈近，愈看愈清，人群中白人、黑人、黃種人皆有，不分男女老幼搖旗吶喊而來，旗上的字愈來愈大————

柏拉圖，快用血型占星術為我們占卜未來吧！

血型占星術 P156

一片兩面　定價350元

適用機型：IBM PC/XT 及其相容電腦

精訊資訊有限公司

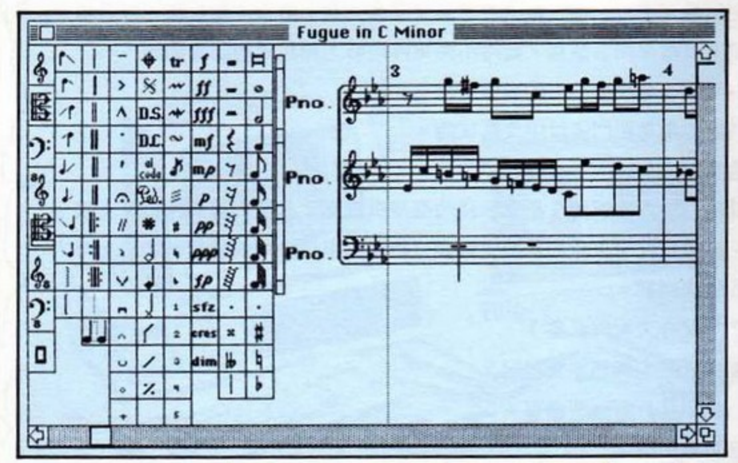


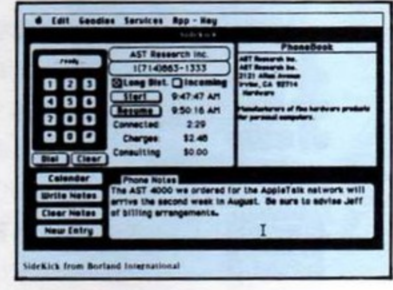
authorized distributor of American Research Corporation.

NOVELL NetWare286. APPLE IIgs. MACINTOSH.

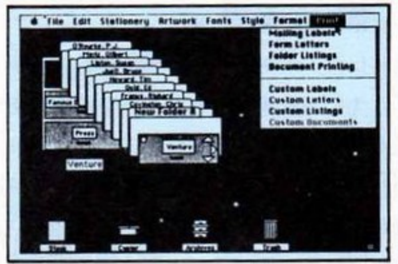
在大都會的科技舞台上

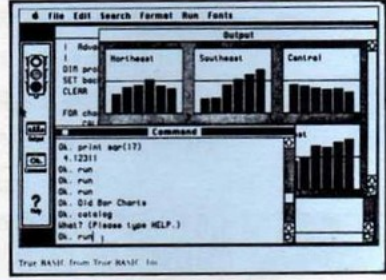
我們堅持每一場完美的演出...



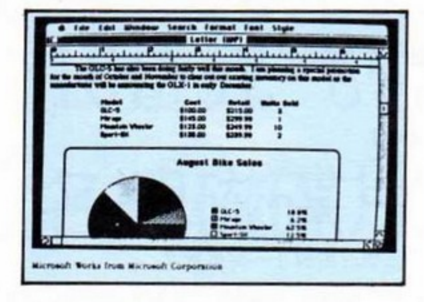


SideKick from Borland International

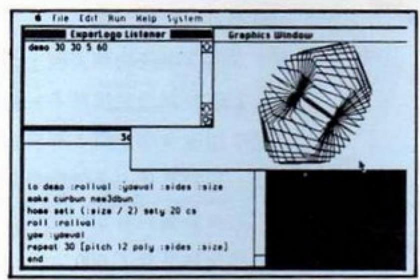


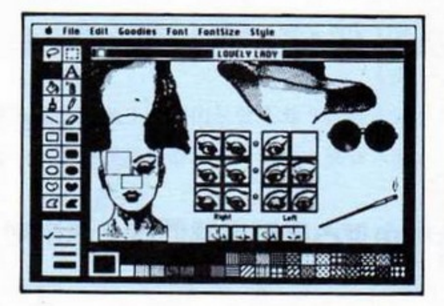


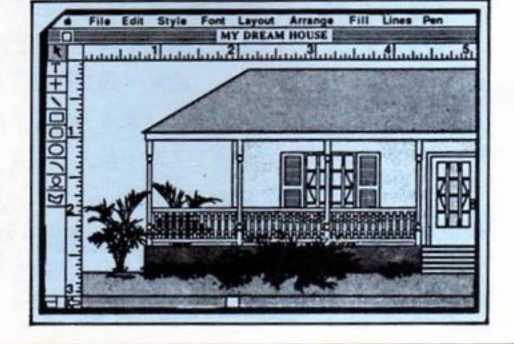
True BASIC from True BASIC Inc.



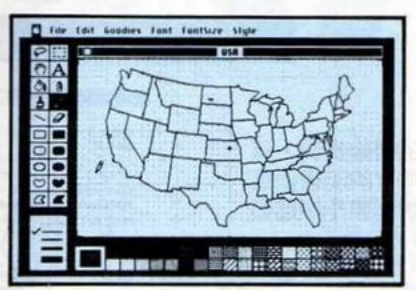
Microsoft Works from Microsoft Corporation

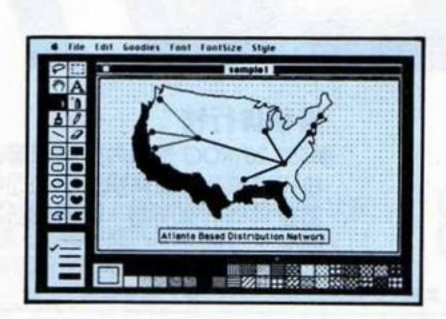


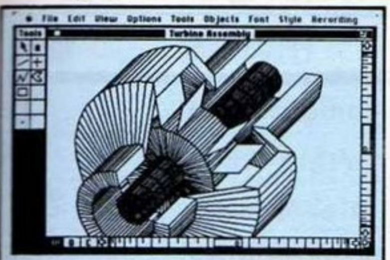


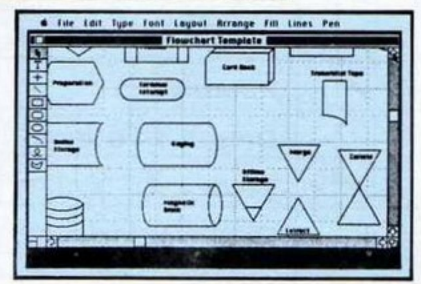


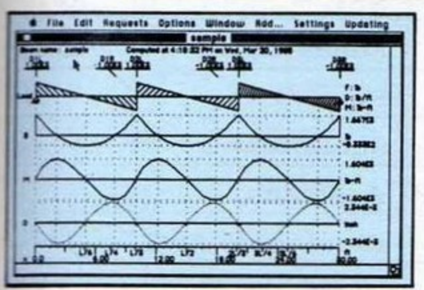
THE POWER TO BE YOUR BEST!

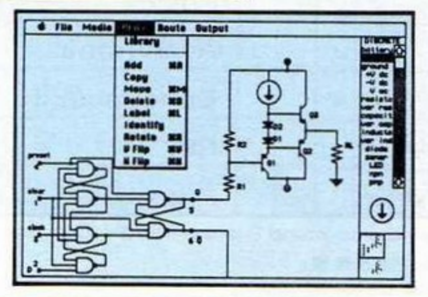












在科技的園地裡，我們邁入了第五個耕耘的年度，數年來，在ＰＣ網路及系統開發上，為許多行業提供TOTAL SOLUTION，而我們在其中不斷地奉獻及成長。

我們堅信電腦的應用是多層面的，它不只是個人實踐信念與理想的工具，更是個人品味與風格的展現。

今年，我們運用了在網路及系統開發的成熟經驗及人力資源，整合了 MACITOSH及APPLE IIGS在音樂，繪圖，教學，自動控制，系統模擬等特殊行業上的應用，您將會驚訝於它竟可以運用得如此人性化，精巧化，希望您來分享我們的喜悅。

電腦合成音樂（MIDI）俱樂部

姓　名：＿＿＿＿＿＿　電　話：＿＿＿＿＿＿

地　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

現有樂器：□鋼琴　□合成樂器　□吉他

□其它　＿＿＿＿＿＿

□請寄資料
□請回電

銳景資訊
台北市南京東路五段123巷1-9號2-4樓
TEL:(02)764-3958



銳景商務股份有限公司
TEL：(02)764-3958
台北市南京東路五段123巷1-9號2、3、4樓

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ········ AP
- IBM-PC ········ IBM
- ATARI 400/800 ········ AT
- ATARI 520ST ········ ST
- Commodore 64 ········ C64
- AMIGA ········ AM
- MACINTOSH ········ MAC

：動作　？：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博奕　：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	出版公司	種類
1	1	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
3	3	鷹式戰鬥機		✔	✔	✔	✔			Microprose	動作、模擬
5	4	火狐狸	✔	✔		✔		✔		Electronic	動作
7	5	飛輪武士		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
6	6	卡達敘寶劍		✔	✔	✔		✔		Polarware	角色扮演、動作
8	7	幽靈戰士		✔	✔	✔	✔			Origin Systems	角色扮演
11	8	冬季奧運會	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Epyx	動作
12	9	忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	角色扮演
13	10	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
4	11	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
15	12	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	角色扮演
10	13	全天候戰鬥機		✔		✔	✔			subLOGIC	模擬
16	14	硬式棒球		✔	✔	✔		✔	✔	Accolade	動作
18	15	極地之狐	✔	✔		✔	✔	✔		Electronic Arts	動作、模擬
14	16	夏季奧運會 II		✔		✔	✔			Epyx	動作
19	17	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
9	18	卡門聖地牙哥		✔		✔	✔			Broderbund	冒險
20	19	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演
—	20	虎膽妙算		✔	✔	✔				Epyx	動作





TOP 20 (ROC)是國內九月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司九月十六日到十月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
—	1	屠龍戰記		✓						Kingformation	
—	2	職業保齡球大賽				✓	✓		✓	Access	
—	3	冬季奧運會	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Epyx	
—	4	高爾夫球名人賽		✓		✓	✓			Access	
—	5	夏季奧運會 II		✓		✓	✓			Epyx	
6	6	星際航艦					✓			Electronic Arts	
5	7	銀河鐵衛		✓		✓	✓		✓	Firebird	
4	8	星河戰士		✓						Kingformation	
8	9	全天候戰鬪機		✓		✓	✓			subLOGIC	
16	10	創世紀 III		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
9	11	明星杯棒球賽	✓	✓		✓	✓		✓	Activision	
10	12	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
17	13	百戰飛狼		✓		✓	✓			Mindscape	
12	14	鷹式戰鬪機		✓	✓	✓	✓			Microprose	
18	15	漁歌麻將					✓			Kingformation	
3	16	血型占星術					✓			Kingformation	
15	17	日本飛行風景磁片		✓		✓	✓		✓	subLOGIC	
—	18	魔殿三部曲		✓		✓	✓		✓	Epyx	
—	19	創世紀 IV		✓		✓			✓	Origin Systems	
—	20	魔法門		✓						New World Computing	

TOP 20



排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種
1	1	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✔						New World	
2	2	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✔		✔				Electronic Arts	
5	3	SHANGHAI 龍牌	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Activision	
3	4	SUB BATTLE 海戰之狼		✔		✔	✔		✔	Epyx	
6	5	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✔	✔	✔	✔	✔		✔	Electronic Arts	
—	6	DEEP SPACE		✔		✔				Sir-tech	
4	7	GOLDEN PATH				✔			✔	Firebird	
9	8	DEFENDER OF THE CROWN	✔	✔		✔	✔		✔	Mindscape	
12	9	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✔		✔	✔			Broderbund	
7	10	PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ		✔		✔				SSI	
—	11	BARBARIANS							✔	Psygnosis	
8	12	BALANCE OF POWER		✔		✔	✔	✔	✔	Mindscape	
10	13	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使Ⅲ		✔			✔		✔	Sierra On-line	
—	14	STATIONFALL		✔	✔	✔	✔		✔	Infocom	
11	15	BUREAUCRACY		✔	✔	✔	✔		✔	Infocom	
13	16	ULTIMA Ⅳ		✔	✔	✔				Origin Systems	
—	17	DELUXEPAINT Ⅱ		✔						Electronic Arts	
16	18	ULTIMA Ⅰ 創世紀Ⅰ		✔	✔	✔				Origin Systems	
14	19	KARATE KID Ⅱ 小子難纏Ⅱ							✔	Michtron	
—	20	INTERLUDE Ⅱ		✔			✔			Recreational Technologies	

TOP 15

任天堂·日本

排行來源：

TOP 15（任天堂）取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
—	1	新鬼島前篇	NINTENDO	¥2,600	
—	2	沙羅曼蛇	KONAMI	¥4,900	
1	3	燃燒的野球	JALECO	¥5,500	
—	4	女神轉生	NAMCOT	¥4,900	
—	5	大相撲	TECMO	¥4,900	
—	6	中央大陸之戰	TOSHIBA EMI	¥5,300	
2	7	聖鬥士星矢	BANDAI	¥5,500	
—	8	新鬼島後篇	NINTENDO	¥2,500	
—	9	惡魔城 II	KONAMI	¥2,980	
3	10	高速飈車	SQUARE	¥4,500	
—	11	實戰麻將	CAPCOM	¥6,500	
6	12	水戸黃門	SUNSOFT	¥5,300	
4	13	夢工場	NINTENDO/FUJI	¥2,980	
—	14	靈幻道士	TAITO	¥5,500	
9	15	家庭麻將	NAMCOT	¥4,900	



飛行坦克

英文名稱：Gunship
機　型：IBM PC/XT，C64
出版公司：MicroProse
售　價：US$39.95

在看過這幾張附圖之後，你或許不得不睜大了眼睛要問，眞有這麼棒的遊戲嗎？沒錯，這便是美國MicroProse公司繼「鷹式戰鬥機」（F－15），「死亡潛航」（Silent Service）之後所推出的一個五顆星評價的超級遊戲——飛行坦克AH-64（Gunship）。

在遊戲之中，你不僅可以駕駛美國陸軍最新銳精良的武裝攻擊直昇機AH-64 Apache做高低空的高速飛行，更可以將整個遊戲過程當做是一個經歷，從最基層的見習飛行員幹起，經過晋昇，參與各項任務，最後你還可能獲得上級的贈勳，獲頒榮譽獎章呢！

「飛行坦克」模擬飛行與戰鬥的眞實度極爲優異，無人能出其右。3—D立體圖形，快速而逼眞：配備各式先進的武器，包括有鏈砲、地獄火反戰車飛彈、70公厘火箭、響尾蛇空對空飛彈、雷射、夜視系統、TADS等等，不勝枚擧。「飛行坦克」甫推出不久，便贏得美國遊戲界的肯定與讚揚，紛紛給予五顆星、A＋的最高評價，票選排行榜也一直名列前矛，高居不下，可謂是一件罕有的成功作品。如果說創世紀系列是RPG之后，那麼「飛行坦克」稱爲動作與策略遊戲之王，該是當之無愧了。

許多玩家抱怨MicroProse公司使用「輸入密碼」的保護措施，這一回有了改變。在開機之後，首先在畫面中會出現某種戰車或武器，玩者必須對該武器做辨認的工作，而所需的相關資料與外形便刋載在其說明書上。如果玩者辨認錯誤，便只能進行訓練模式，無法執行任務。這種寓保護於學習的方式，的確可使玩者認識不少作戰武器，更大大增加了遊戲的樂趣。

接下來是決定任務的分派。當你的飛行技術和經驗尙未純熟之前，我們建議你多在美國本土進行飛行訓練。一旦胸有成竹之時，你便可以選擇加入位於東南亞的第一騎兵師，或是中東的第101師空中攻擊部隊，中美洲的第八十二空降師，還是西歐第三裝甲師。

敵方軍隊的訓練、裝備愈是精良，你所受到的威脅愈加嚴重，包括最强悍的蘇俄雌鹿式（Hind）武裝直昇機（即在第一滴血續集中追殺藍波的蘇俄直昇機）。此外，還





可以選擇難度、眞實度（包含飛行、降落、天氣，以及敵軍素質）。最後再做武器配備的選擇之後，眞正的飛行任務便開始了！

在天幕中恣意地飛行，只是本遊戲樂趣的一半。在地面、在空中都有著各種不同的「壞傢伙」，隨時要叫你的AH-64 直昇機去見閻王，而修理他們完成任務並安全的返回基地，才是「飛行坦克」最大樂趣之所在。我們建議你儘量地使用「地獄火飛彈」，因爲它能有效地對付兩公里半內的任何敵軍車輛和地下掩體，造成致命性的打擊。

但這並不表示你的AH-64 Apache 直昇機便是天下無敵了，蘇俄的「雌鹿式」直昇機是個非常可怕的敵人，你若不能在它偵察到你之前先發現它，然後再用「響尾蛇飛彈」攻擊，你很可能就會成爲空中的冤魂。然而最大的威脅却是來自地面的防空炮火，雖然你的火箭和鏈炮可以消滅他們，但是在一千公尺的距離內，他們密集的火網常常





會叫你吃不完兜著走。

在「飛行坦克」中，你可以使用NOE （Nap-of-Earth）飛行，這是一種避免敵軍偵測的貼地飛行。最常用的的戰術是，首先爬昇到一千呎的高度，以期能偵測到最多的敵軍方位，一旦被敵軍發現並向我方開火，便急速地俯衝到NOE 位置，以逃離敵方的偵測。於是我們成功地在地圖上標定了敵人的位置，可以選擇一條最有效的攻擊路線，對敵人展開有效的攻擊。

本遊戲的另一項優點是說明書非常精彩，圖文並茂，資料詳盡，包含操作指導與飛行員手册兩大部分。不僅能教導你如何離地飛行，更提供你許多必要的資料說明，使你能領略到每一個細節，享受完完全全的樂趣，而這些絕非是隻字片語的簡單手册可以交待清楚的。

「路克，你成功地完成我們所交付給的兩項艱鉅任務，並使敵軍遭受嚴重的損失。我們決定將你晉昇爲上校，並爲你的英勇表現表示嘉許，頒贈給你一枚國會榮譽勳章。恭喜你！」

/天行者

戰爭上古代藝術 海戰篇

英文名稱：Ancient Art of War at Sea
適用機型：IBM PC/XT
出版公司：Electronic Art
售　價：US$44.95

自從一年多以前，精訊公司從美國引進了「戰爭上古代藝術」以來，這個遊戲暢銷的程度，就始終高居排行榜上十名左右（僅有一次意外掉至十八名）。爲了回報衆多同好，該公司最近又引進了同一系列的新遊戲——戰爭上古代藝術海戰篇（Ancient Art of War At Sea）。

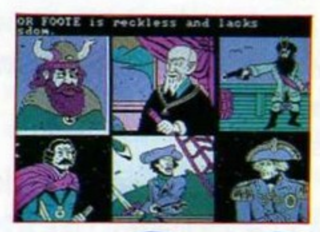
海戰篇延襲了第一代陸戰篇易於入手（完全使用選擇項，即使是新手也能輕易進入狀況）的特色，使玩家可以自由選擇五場歷史上著名的海戰，以及其他已設計好的戰役。當你對設計好的劣勢戰爭不滿意時，也可以自行設計一些戰役，「



欺負」一下電腦，滿足一點小小的虛榮心。

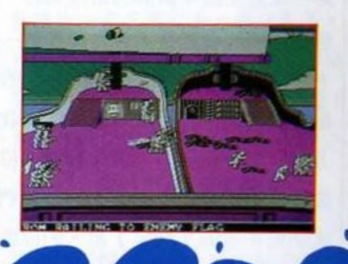
至於和陸戰篇最大的不同處，可用一字以蔽之——難！如果將陸戰篇比喻成國中數學，海戰篇可就是大學微積分了。「戰爭上古代藝術」的玩家只要佈置自己的隊伍，安排適當的人選、陣勢，一旦短兵相接，戰術就少有變更。反正讓一群黑人、白人自相殘殺，直到一方死光爲止。

但在海戰篇中，作戰不再是那麼容易了。遊戲中有三種船，依順位





（含火力、裝甲）大小依序是旗艦、戰艦和快艇。至於你——新上任的艦隊司令，可能率領十幾艘各式船隻，他們隨意地以一至三艘爲一組。調度佈署之後，精彩的短兵相接就讓人頭痛囉！當你下令要交戰地區的特寫鏡頭時，就得有心理準備，先計劃好戰略：如何誘敵？在什麼位置發砲？甚至在什麼時候駕船迫近對手，登艦肉搏？即使是到了肉搏的階段，還需要你敏捷的應變能力，靈活地調派人手（肉搏場面可分四個防禦位置，包括尾甲板、四分甲板、船舷和最重要的護旗位置。至於登上對方船隻的攻擊前進，各個位置分別需要多少人手，就要視情況來判斷了）。有時只有三、五艘船的一場小海戰就需要廿分鐘左右，試想廿、卅艘船的整場海戰得花多久時間呢？恐怕非半天不行吧！





尤有甚者，作戰中的船隻速度完全受風向影響，船員士氣也受補給多寡所左右，此外海域還分深淺，大船行駛淺水易觸礁、擱淺；小船走到深水區會被浪打翻、沈沒。這種條件限制，和時下一些潛艇、驅逐艦等遊戲相差無異，但在戰爭類電腦遊戲中是少見的複雜。

很遺憾的是中國陸地面積太大，而少往海洋發展，是故在海軍或是海軍將領方面也較少有什麼舉世聞名的傳奇人物。因此，海戰篇的對方六名將領中沒有半個是中國人，最强悍的敵手則是英國的納爾遜上將。至於他强到什麼地步呢？他的艦砲射程比我方遠、瞄準的精確度較我方高、裝塡擊發的速度比我方快、肉搏時他的部屬素質也不比我方差。看到這種條件，你有向他挑戰的勇氣嗎？



所幸敵手也不是個個如此。同樣有一位「菜鳥」，樣樣特質都不如我方，只動一艘船便可完全擊潰他的艦隊；其他四位敵手，反正是步步高昇，讓我們磨練戰技就是了。運用你聰明的頭腦，總有一天可以打倒納爾遜，替拿破崙出口怨氣吧！

對戰爭遊戲有興趣的同好，特別是玩過「戰爭上古代藝術」還不過癮的玩家，可別錯過了「戰爭上古代藝術海戰篇」的挑戰！

註：必也正名乎，其實海戰版早已脫離了「上古」的範疇，而是從十六世紀至廿世紀的近代，但為了保持系列遊戲的統一性和完整性，依然沿用上一版本的名稱。甚至將來如果有空戰、太空戰的出現，大概也不變更名稱啦！希望各位玩家不要奇怪，為什麼「上古代」的戰爭中居然連德國俾斯麥戰艦都掛上帆，登台露面。

/張誠

宇宙巡航艦

英文名稱：Deep Space
機　　型：Apple Ⅱ series
出版公司：Sir-Tech
售　　價：US$39.95

相信大家都還記得Sir-Tech公司當年推出的飛狼突擊（Rescue Raiders）吧！這張磁片曾伴我渡過無數煩悶的午後，最近該公司又推出了一個新的遊戲——宇宙巡航艦（Deep Space）。看了一些此遊戲畫面後，大家彷彿看到一點Sir-Tech的風味：畫面簡明，操作步驟單純，內容饒富趣味。「宇宙巡航艦正是這樣的一個好玩藝兒。



「宇宙巡航艦」的故事發生在可見的未來，人類向外太空發展，在許多地點設置了前進工作站，收集稀有的礦石——鈾。由於鈾的用途極大且重要，它的價值自是無用多言，因而使缺少此種資源的仙女座大星雲的住民，企圖分享整個太陽系豐碩的鈾礦藏。在太陽系和該星座代表的幾經商討後，仍無法對如何分配鈾礦達成共同的協議。理由很簡單，仙女座人只要權利，不盡義務，他們只想由前進工作站中取得源源不斷的鈾礦石，卻絲毫不肯再出資興建新的工作站；這麼說吧，他們想要的，根本就只是集滿了鈾礦的工作站罷了。

在這種心態之下，太陽系和仙女座星雲間的談判自然是觸礁了，而厚利當前，仙女座人竟然採取了最



惡劣的方法——以武力侵略。他們攻擊沒有武裝的工作站奪取鈾礦，擊毀太陽系交通艦艇，將滿載致命微生物的容器送進太陽系，更派出大軍侵略太陽系……。

仙女座人先天結構上適於戰鬥，令地球人難以對抗，因此地球人發展了一種足以抗衡的戰鬥工具——



魔双戰機——該戰機體型輕巧、靈活、具備强大的火力，交由一批精銳的飛行員巡航各處，負責太陽系的安危。

地球人的未來，大陽系的存亡，勢將依賴在這批戰鬥員和這一艘艘一流的戰鬥機上。其實說是戰鬥機，還不如說她只是一具戰鬥艙，但是了解她的性能後，你將會發現，就是一整支艦隊也不及這可愛的戰機有用。

遊戲任務分爲四種，一是到各前進工作站收回鈾礦，另一是將一艘無武裝的交通艦護航至星球降落軌道上；或者，你可以去消滅散浮宇宙中的微生物容器，也可以進行一項重大的任務——抵抗仙女座軍團入侵。



整個遊戲難易適中，四種任務均有三個不同的等級，由易而難，再加上操作極簡便，當筆者第一次接觸到它時，心中立刻留下了極深的印象。雖然「宇宙巡航艦」不是那種教人廢寢忘食地去玩的遊戲，但是毫無疑問的，我會在閒暇時一再的拿起它，百玩不膩，相信試過之後，大家都會有這種感覺。

此外，在遊戲進行中，有各種不同的處理技巧來和前進工作站聯結。在星球基地降落、空戰，你將發現魔双戰機反應之敏銳、攻擊力之强盛，在設計人的巧思下，愉悅油然而生，得此好軟體，夫復何求？





在接下來這段日子，假日多得是，不妨找個好遊戲，坐下來和你親愛的電腦度過一段愉快的時光？「宇宙巡航艦」絕對是最佳的選擇。

／高文麟





DAN戰士

機　　型：任天堂
出版公司：JALECO
售　　價：¥ 4,900
K　　數：256 K

西元曆二〇八一年，地球在一個具有超增殖能力的生命體統治之下，已經瀕臨毀滅的邊緣。這位地球的新主宰是在一九九〇年代入侵地球的，歷經近百年時間的滋養孕育，已完全成形，成爲一具龐然大物的超級惡魔。

巨無覇惡魔利用牠的超增殖能力，在很短的時間內培育了成千上萬的怪物，這些怪物散佈地球各處，並且無止盡的繼續分裂生長。以整個情況看來，卽使惡魔停止屠殺人類，人類也終將會因爲生活空間的狹小，及糧食的極度短缺而滅亡，更何況殺戮從未終止。人類似乎是到了最後的關頭，於是在各區域首長的緊急會議下，利用電腦挑選出一位年輕的戰士——DAN，將他



送入時光隧道返回一九九九年，爲人類的最後命運搏鬥。

在西元曆一九九九年，超增殖能力的生命體尙未成氣候，當時這個惡魔正在地球的某處建造一座殖民基地。隻身前往的DAN 必須勇闖由惡魔手下四大怪物所把守的四座關卡，才能進入超增殖生命體的基地，與這個未來的統治者面對面，決一死戰。

「DAN戰士」是JALECO 公司繼風靡一時的棒球遊戲——「燃燒的野球」後的又一力作，在2M超大容量的卡匣內，將畫面色彩及音樂效果處理得淋漓盡緻，足可讓玩者大呼過癮。「DAN戰士」總共



有五大關，每一關中除了有各式的怪物及錯綜複雜的通道長廊外，你還可以發現許多獨特的房間。從那兒你可獲得寶貴的訊息，購買更强的武器，比角力賺取金錢，提升生命點數或恢復體力。尤其特別的一點是，遊戲中每一關的主要怪物，你都可以看見牠們從幼蟲至成體五個階段的蛻變情形，這在任天堂以往的卡匣中倒是未曾見過。

遊戲一開始，每一關主要怪物的活動力（M.V）值都是從零開始慢慢增加，隨著M.V 值的增加，你可以很清楚的看見牠從受精期→雛







型期→幼蟲期→成長期→成熟期的成長狀況。當M.V 值達到999時，而你仍未能將躲藏在首腦室內的主要怪物殺死，DAN 便會死亡。每一次的遊戲共有三位DAN ，當第三位 DAN死亡遊戲便告結束。由於本遊戲沒有密碼的設定，想一口氣通過五大關是極爲困難之事，因此 JALECO 特地在遊戲結束之後自動爲你設定 Continue ，總共有五次Continue 的機會，而JA-LECO也考慮到大部分的玩家會因爲遊戲過於刺激而忘了這是第幾次的Continue ，便在Continue 的同時於螢幕上顯示出這是第幾次的Continue 來提醒諸位。

「DAN戰士 」的遊戲操縱法極爲簡單，十字鍵控制DAN 的身體移動、伏下、站起；Ⓐ鈕跳躍；Ⓑ鈕攻擊；(START) 鈕選擇武器；(SELECT) 鈕暫停開關。進入商店時，Ⓐ鈕爲答應；Ⓑ鈕爲拒絕；十字鍵向下爲出商店。怎麼樣？你也來試試吧！

／編輯部

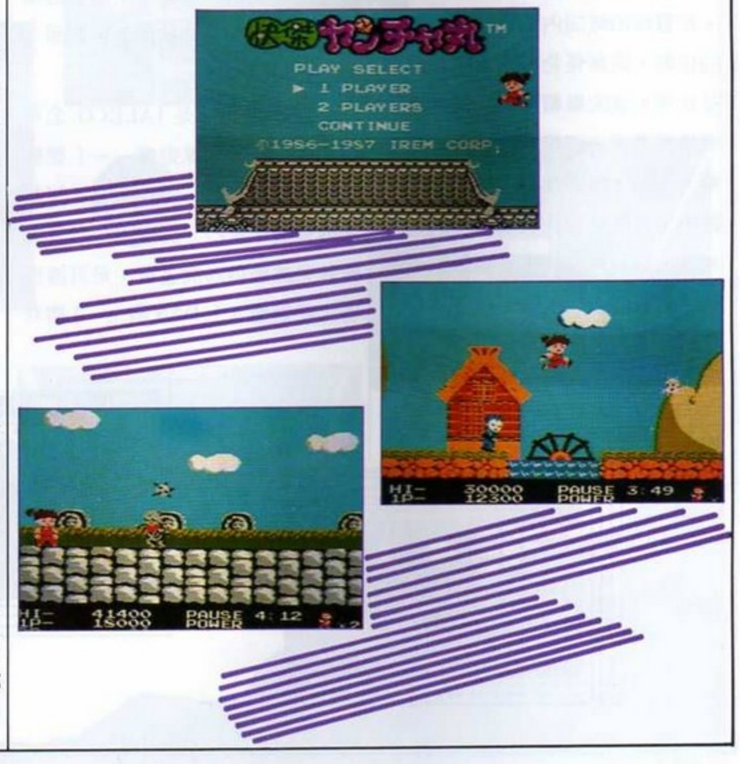
遊俠快傑

機　　型：任天堂
出版公司：IREM
售　　價：¥5,500
K　　數：256 K

某一天的夜裏，在智倫道場苦練回轉劍法的快傑突然接到了一封飛鴿密函，快傑連忙拆開來，原來是公主所發出的求救信，信上只寫了一句「救命！」，並附有一張簡單的城堡路線圖。

憑著這封信箋，快傑已經能感受到那座城堡所暗伏的危機，但無論如何，爲了解救愛慕已久的公主，快傑還是立即飛奔出智倫道場，朝著公主所在的城堡出發……。

一如「沙羅曼蛇 」，「遊俠快傑 」同樣是改編自大型投幣式電玩，在前往城堡的路途上有高山、森林、縣崖、斷橋、溪谷、佛寺等計七關，加上城堡頂決鬥的最後一關，總共有八關。在這許多的險惡地形上快傑身上只佩有一柄回轉劍，幸好快傑的輕功了得，加上路途上的某些處所尚有增强快傑攻擊及防禦能力的寶物，因此快傑要走完全程

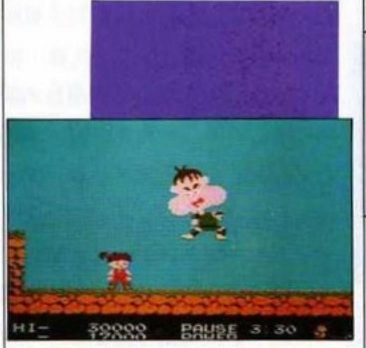




並不是一件很困難的事。

路途上把關的大頭目共有七位，他們分別是：第一關的鼓臉太郎、第二關的地藏小僧、第三關的增殖娘娘、第四關的大蜈蚣、第五關的說教和尚、第六關的鐵甲武士及第七關的像輪玄。每一關的頭目都各有其獨特的招式，當他們使出招式時既可愛又可怕，快傑必須趁著空檔將回轉劍砍過去，若砍中了頭目他們會怪叫一聲，而回轉劍也會被噴開來。這個時候非再去把劍撿回





不可，如此重復三、四次後即可將頭目打敗。

這七關中前三關的頭目都能夠輕易的擊敗，但從第四關的大蜈蚣開始就稍稍有一點麻煩了，對付大蜈蚣必須先一節一節的將牠削去，最後再打牠的頭部；第五關的說教和尚得跟他搶右側的平台，只要你站上了，嘿嘿！他只有任你宰割了；第六關鐵甲武士的威力全在於他那柄月型杖，必須先將月型杖打掉再過去砍他一刀，如此反覆四回就成了。

至於第七關的像輪玄，以及在第八關像輪玄又為何會再度出現，這兒暫時保密，請自行去救公主吧！這個遊戲附有 Continue 的功能，只要耐心，一定可以達成以願的。

/編輯部

沙羅曼蛇

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：￥4,900
K　　數：136 K

提到「沙羅曼蛇」便應追溯它的前身，也就是兩年前KONAMI公司為任天堂設計的新型態射擊遊戲卡匣— Gradius（星際保衛戰）。一九八五年，「星際保衛戰」首先推出任天堂版本，這個射擊卡匣甫經推出便造成相當的轟動，曾經在排行榜上停留數個月之久，KONAMI也對外宣稱，這是第一個銷售量超過一百萬卷的卡匣。挾「星際保衛戰」的餘威，KONAMI將這個遊戲改良，加强內容、畫面品質及音樂效果並易名為「沙羅曼蛇」，正式推出大型電視遊樂器。

不出所料，「沙羅曼蛇」極受歡迎，玩家的口碑、評論家的讚譽將「沙羅曼蛇」推到頂峯。由於「沙





羅曼蛇」是這麼的成功，於是又有玩家要求KONAMI公司將其改寫回任天堂。經過一年來日本衆玩家的大力呼籲，終於又在任天堂上看到「沙羅曼蛇」；這種同一個遊戲從任天堂轉到大型電玩，又從大型電玩轉回任天堂倒也是史無前例的。

許多大型電玩的遊戲轉寫到任天堂上往往都有令人相差甚多的感覺，一方面固然是任天堂的硬體不如大型電玩，但另一方面軟體公司在改寫過程中有所保留也是極大的因素。然而這個「沙羅曼蛇」卡匣較之大型電玩却是毫無遜色，而且在內容方面也稍作修正，使它能夠更適切於任天堂上，這一點KONAMI的確也費了相當的苦心。

「沙羅曼蛇」的故事是這樣的：

在綻放著耀日光芒的美麗行星—水星「拉蒂斯」上，自古以來便有一個「火焰預言」的傳說：「千年以前，當沈睡在彼岸火之海的巨龍甦醒時，狂暴的力量襲捲而來，天地之光將隨之粉碎破滅，大地將籠罩在永恒的黑暗之中。」這是一個恐怖的預言，然而「拉蒂斯」也即將踏入此一浩刼。

在宇宙的彼方有一支擁有巨大侵略勢力的星團「巴克底里安」，其精銳部隊「沙羅曼蛇軍」的目標指向了「拉蒂斯」行星，正式將魔爪伸往這顆水樣的行星。「沙羅曼蛇軍」利用其秘密武器「究極生命體」吸取了「拉蒂斯」的原力，又揮動其強大的部隊長驅直入。面對這種壓倒性的攻擊，「拉蒂斯」絲毫無反擊的能力。



為此「拉蒂斯」星的王子羅多巴利德修親自駕駛時空間戰鬥機升空，試圖力挽狂瀾，但終不敵失敗了。在九死一生中，羅多巴利德修獲得機會逃出了「巴克底里安」的魔掌，轉往曾經有擊退沙軍主腦的「格拉蒂斯」行星救助。在得到「拉蒂斯」星求救訊息的「格拉蒂斯」星勇士便駕駛著超時空戰鬥機，向「沙羅曼蛇軍」的母星飛駛而去………。

「沙羅曼蛇」總共有六大關，其中一、三、五關是橫向捲動的畫面，而二、四、六關則為縱向捲動的畫面，縱橫交錯的處理倒也是首開先例（後來的「古文明之戰」也採用類似的處理手法）。在這個遊戲



中允許有兩位玩者同時上場，而且無論那一方被消滅了，只要另一方有殘留的機數，一按Ⓐ鈕，Game Over 的一方立即就可從另一方取得一艘飛機加入戰局，絕不會因為死光了而被冷落在一旁。

本遊戲中你可以利用消滅一小隊的敵人來獲得增强戰機威力的膠囊；得到膠囊後，可依據螢幕下方的武力狀態顯示，選定你所需要的武力。狀態欄中總共有六項狀態，由

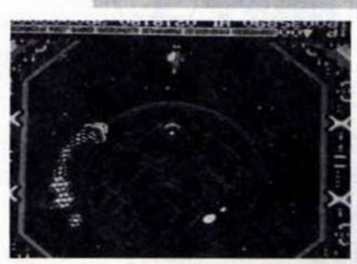


左而右分別是：速度、飛彈、光波、雷射、光球、防護罩。其中速度有十個階段，飛彈、雷射都各有二個階段，而光球則可拖曳三個之多，並且在戰機毀滅後另一艘戰機出現之際，若手脚夠敏捷還可以拾回正在螢幕中飄盪的光球，而不必再重新「練功」。

「沙羅曼蛇」遊戲畫面和音效的緊緊密合是它最成功之處，在這整個過程中你可以看到慢慢蛻化脫離細胞壁的大腦、快速增殖的細胞壁、微血管、胃壁、肋骨、人頭骨骼、古金字塔式的宮殿廻廊、埃及法老、木乃伊、以及刺激萬分的火海等，舉凡種種都可讓你看得目瞪口呆，配合上快節奏的音效，整個遊戲氣氛壓得你無法喘一口大氣。怎麼樣？射擊遊戲的好手們，絕對不可錯過這一捲今年度的最佳卡匣—「沙羅曼蛇」。

／編輯部









/徐政棠





「…我很自豪的說出絕不放棄除魔的行動後，Nikademus 大怒，把我扔回這裏，讓我度過此生中的最後日子。Kilmor 絕筆」

幽靈戰士VS魔神(上)

●前言

「幽靈戰士Ⅲ」的攻略篇距該遊戲問市後三個多月才刋出，並不是筆者不願執筆，而是最近待寫的東西一大堆，時間不夠用，再加上前兩代的解答都是以故事的型態寫成的，自然這次也不能例外，是故延遲至今。

由於這篇解答長達二萬餘字，所佔篇幅太多，所以分成上下兩期刋出，以饗讀者。全篇解答仍以前二代的人物主角為藍本，敘述各個地下城的冒險事蹟。請注意，雖然各項事件都有可能和遊戲的進展相關，但有時不免碰到一些互相矛盾之處，只有自己稍加修改。例如前半部中和村人照面的一段情節並不會發生在遊戲之中。請各位讀者自行體會。

此外不管你是否玩完了這個遊戲，筆者也必須提醒你一件事：「魔神之怒」並不是一個單純的角色扮演遊戲。相反的，若你願意以另一個途徑，即利用前兩代傳過來的人物重新玩過，相信你一定會有更新的收獲。

冒險舞台的序幕拉開了，請各位拭目以待……

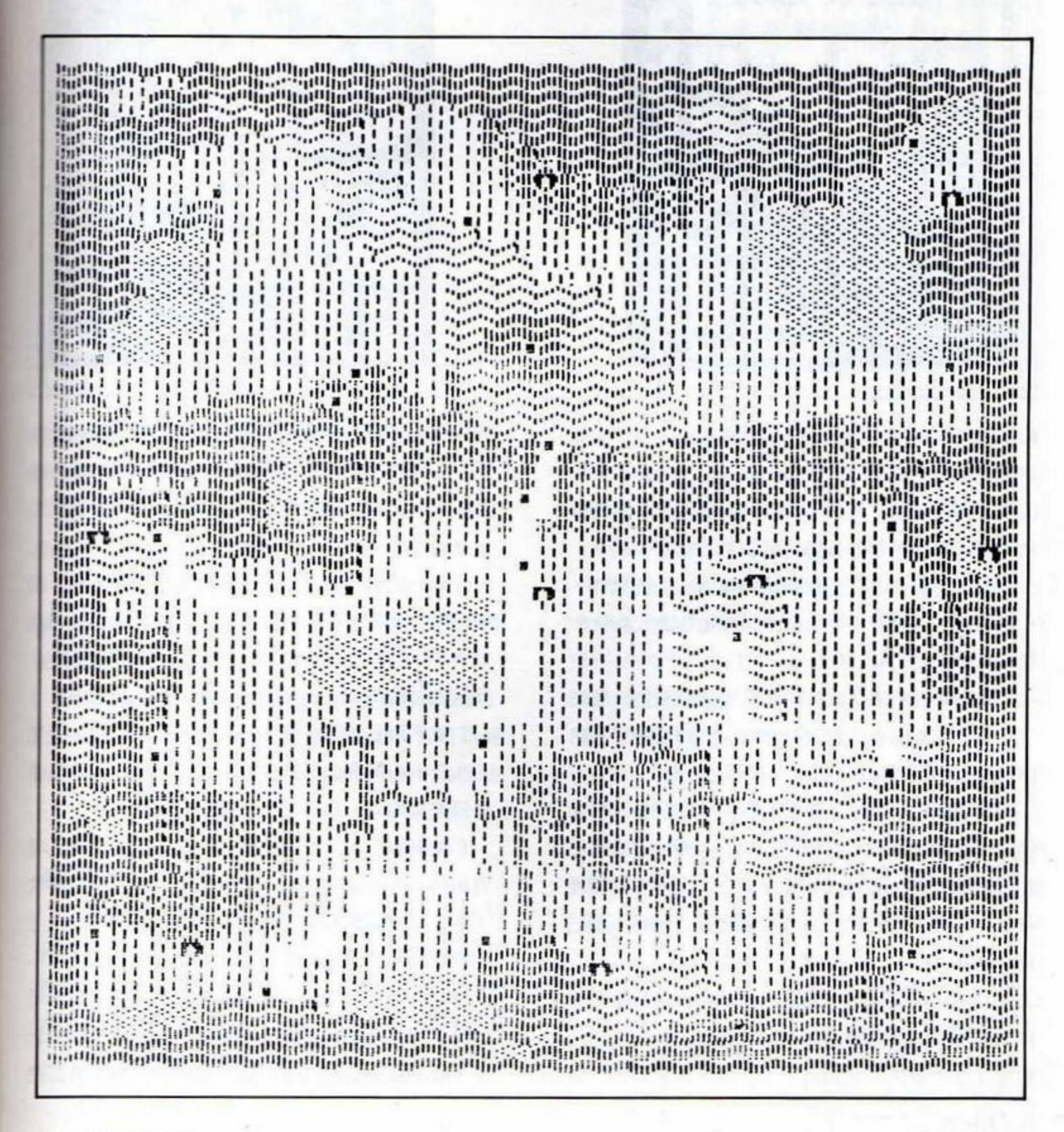
Scandor之旅〈一〉

●柳岸花明又一村

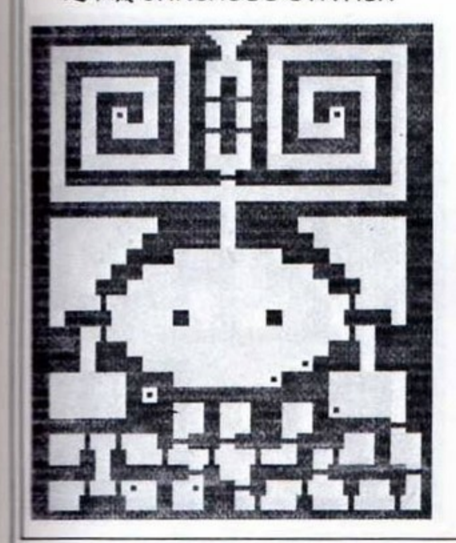
當最後一道亮綠色的傳送光芒消失後，半空中落下了一個巨大的包袱，裡面是我們隨手慣用的武器及裝備。但令人奇怪的是各項武器均失去了原有的功效，而且產生了龜裂的現象，使得原本是無堅不摧的天神之劍，現在連手臂般粗的樹木都切不斷，它的實用價值已比不上一把開山刀了。

事實上，我們如果和這些武器相比，情況也好不到那裡去。法術的忘卻和施法能力的降低，更麻煩

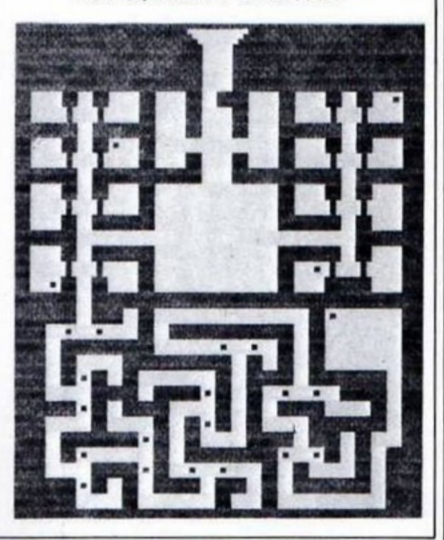
Scandor大陸全貌



地下城 CHRONUS'S STATION



地下城 LIGHT CASTLE



偷襲的人絆倒在地。隨後我繼續說道，「我可以解釋，那是從黑魔王手中奪來的。」

地上的人仍想給我一刀，但被長老喝住，「我需要證據，一項能爲人接受的事實。」

「我想這可以提供一點幫助，」我撕開右手的衣袖，露出手臂上的五個標記，「這是打敗黑魔王的最好證據。」

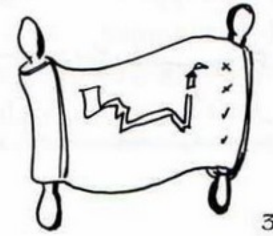
從長老逐漸舒緩的表情上看來，我知道已獲得了全城人民的信賴。接著，我告訴了他們目前所遭到的問題，長老一一記下，並答應給我們最大的幫助。

● 進入龍穴之城

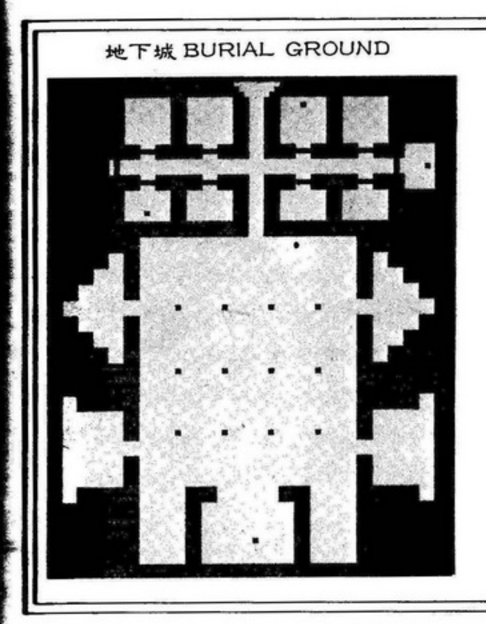
三天之後，長老率人來到旅店，送給每人一些必要的裝備（但功效是所有武器中最低的），並把我們的名字載入龍穴之城的人口記錄之中，如此一來我們就可以得到各城鎮內居民的信任及服務。此外，由於我們曾遠征過兩個南方的大島（Gelnor 和 Ferronrah），所以長老把我們的身份定在工匠（Craftsman）以上，這樣一來，我們每個人在銀行帳戶中便有了爲數不少的金錢，眞是太棒了！

另外，由於我們仍保有約一成的原來戰技，所以在冒險者之家的訓練部門連升四級，並學習了Scandor 大陸上一項著名的武器——弓箭。別看它只是一件由木材組合的工具，弓箭的威力絕不遜於刀槍，而且使用方法十分簡單，準確度又高，適合攻擊一些行動快速或身材高大的敵人。

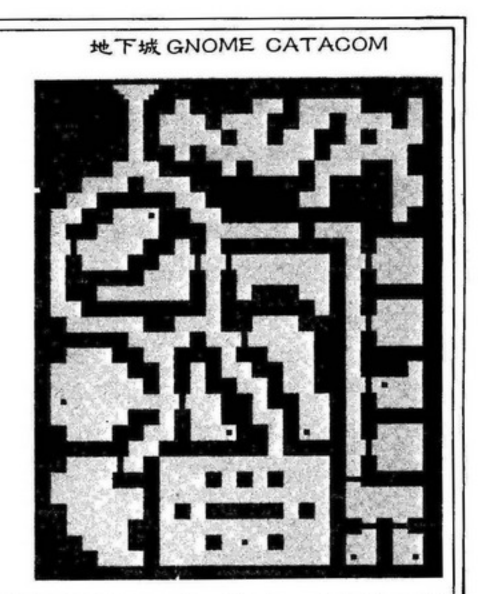
在一切訓練宣告結束的時候，我們到銀行去提出一些金錢，用來購買甲冑店內的藥品以及一些較新的武器。很意外的，我們竟能在店中買到兩卷編號爲Ⅳ和Ⅷ的卷軸，我們各以八、九十塊金幣買下卷軸，解讀出下文的資料：



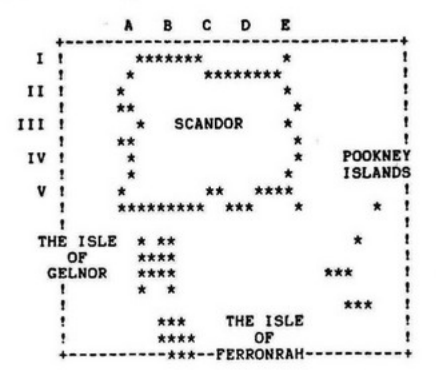
地下城 BURIAL GROUND



地下城 GNOME CATACOM



另一個卷軸上記載的不是文字訊息，而是 Scandor 大陸和 Ferronrah 、Gelnor 二處大島的概略地圖：



「原來 Filmor 早就到過這塊大陸了，」法師沈吟道：「怪不得他的傳送法術這麼準確，位置都不用查，就能把我們送到城外。說不定他就是此地的居民，爲了找尋除魔的戰士，才到Gelnor去的。」

「如果南方的那座資料庫是Filmor 所有，那我們應該到資料庫去找他才對。根據Ⅳ號卷軸的記載，Scandor 的面積要比 Ferronrah 大得多了，我們急需他的幫助和指引。」我繼續說道，「就算 Filmor 不在資料庫內，我們也可以找到一些有用的資料吧！咱們明天就出發了。」

資料庫的規模實在不小，幸虧裡面的怪獸都不甚強大，我們尚可對付。經過一陣子搜尋之後，我們終於在南方找到了濶別已久的老友——Filmor 。一陣寒喧過後，Filmor 才憂心忡忡地說出一個不好的消息！

「Kilmor 數月前率兵北上，欲和Lord Wood 的軍隊會師以鞏固自己的力量，但這項行動卻被 Nikademus 所知，而從中攔阻。雖然Kilmor 驍勇善戰，但仍敵不過蜂擁而至的敵軍，終於被擒。目前我只知他被關在南方的巨人之府內，以我的力量不可能到達那裡，而我的法術又穿不過堅厚的石牆，因此只有你們能完成這件工作。祝好運！」

「對了！」Filmor 又想起了什麼事情似的，「有一個好消息要告訴你們，Nikademus 完全沒有發現到你們的存在，這也算是不幸中的大幸了。」

道別 Filmor 之後，我們在他的房間右方的小室內找到了一個式樣古怪的祭壇。當法師帶著我們一齊跪下祈禱時，祭壇上竟出現了一些閃亮的金幣，我們自然是將它放入自己的荷包內，以備日後所需。隨後，我們又在小室門口右邊找到了一扇暗門，入門後可以找到一些塵封的武器。在小室的北方也有一個門，過門之後可進入一條狹窄的秘密通道，出口則是在資料庫的大門附近的一個房間裡。若日後都走這一條秘道，就毋須試著去解除 Filmor 房間附近的陷阱，但是這條秘道內的敵人較多。

隨後我們離開資料庫，回到龍穴之城稍做休息，再返回資料庫繼續探索。這一次我們在東側的兩個房間內搜尋到了一些金幣，並發現一個會冒出濃煙的陷阱；在西邊找到了兩個卷軸，以及一條佈滿了可怖怪物的通道。我們目前的能力無法和這些強大的敵人火拼，所以只有放棄探索一途，留待日後再行嘗試。一行人便離開了資料庫，回到龍穴之城休息。

經過一天的研究之後，法師和牧師終於看懂了這兩卷卷軸內記載的資料，於是立刻轉譯為以下的文章：

Scandor的歷史 〈卷軸二〉

Scandor是世界文化的中樞，也是人類生物所居住陸地中最龐大的一塊，南方海上還分佈著一些小型的島嶼上的大部份居民是由人類、矮人、精靈、侏儒等一些文化層次較高的種族，而次文化生物占了極少的一部份。

在 Scandor的北方是一塊巨大的陸地，主要的社會分子是巨人，以武力為決定事情的標準。他們有時會乘坐粗糙的船隻渡海，侵略沿海的居民；或是在嚴冬時分藉著跨越二塊大陸的冰橋來到Scandor。傳言在這世界上仍有其他的陸地，但沒有人知道它們的存在。

雖然Scandor上的某些種族偶爾會起一些小衝突，但數千年以來，此地的居民卻沒有任何方法來抵抗他們歷史中最黑暗無助的時期。數年前Scandor 就籠罩在魔神的陰影之下，直到現在，仍無法重見光明。數年前，一支龐大的艦隊從未知的大陸而來，駛入了Gelnor 島嶼。這支由人類、野獸甚至於死後復生的邪魔所組成的軍隊立刻和Gelnor 的居民起了衝突。Gelnor 雖有資深的法師和善戰的士兵，但面對著成千上萬艘的敵船，連最強的法術都無法創造出奇蹟來，儘管全島的壯丁都加入了這場聖戰，但仍舊保不住他們的家園。就這樣，Gelnor 淪陷了。

這群龐大艦隊的領導者Nikademus 在征服Gelnor之後，留下了一位得力部屬黑魔王來鞏固他的權勢，就率艦北上，抵達了距Gelnor 不遠處的Ferronvah。數天後，Ferronrah也落入了Nikademus 的魔掌中，並對該地施用了一個威力無比的禁咒，使得Forronrah的人們無法離開該島（至少無法完整的離去）。這項禁咒的成功不但確立了他在法術上力量的強大，而且還自認為人世間最偉大的巫師。

下一步，Nikademus把軍隊移到Scan-

「Scandor 的學者眞不是蓋的，」小精靈笑道，「把Gelnor和 Ferronrah 淪陷的過程記載得一清二楚，但是第Ⅱ卷卷軸的資料，我們在Ferronrah早就知道了嘛！眞是天下文章一大抄。」

「或許是吧！」強尼把目光移到身邊，「喂！小個子，別發楞了，就算Kilmor 被擒，也不一定會被Nikademus 殺死呀！別太擔心了。」

小個子仍然不說話，只把視線移向窗外的天空，我隱約感到不祥的氣息。矮人族生活在黑暗的洞穴和食物較缺乏的高山，所以他們彼此之間的默契也不是我們所能了解的。難道Kilmor 落入魔掌之後，會被Nikademus 洗腦，轉而成爲對付我們的工具？小個子閉口不語，但目光中卻流露出深切的不安。

我立刻宣佈出發，先到南方去看看究竟。

「若這卷軸上的資料屬實，那Kilmor 的情況恐怕不太妙了！」牧師擔心的說，「就算是鐵打的人，也無法不吃不喝的支持太久，更何況Kilmor 已戰敗負傷。」

「活見人，死見屍！」小個子堅決的說：「就算Kilmor 死了，我也不能讓他的屍骸埋沒在巨人之府的塵土之中。畢竟他是我們這族的戰士，戰士不該是這種死法的。你們不去，我去！！」

「我贊成前去巨人之府！」強尼叫道，「但不是

dor 大陸上。在這裏，他的魔軍又增加了數千名的本地居民，他們加入的原因不外乎是受到Nikademus 的蠱惑，或是一心想求生存，要不就是心存邪惡的人渣。隨後這位不可一世的魔神又繼續向北方推進，其行進路途中包括了矮人們所居住的山區。矮人族在Kilmor 的領導下全力反抗，但沒有任何效果，自此魔神的勢力日漸壯大。Scandor 的未來岌岌可危，人民隨著日子的飛逝也漸漸陷入絕望的境界。

生命的遊魂 〈卷軸三〉

當一個生命體在世間消失時，靈魂也會離開肉體，前往星辰大陸接受諸神的審判，這一趟超越時空之旅可能要花上數年的時光。在此期間可以利用起死回生術將靈魂召回肉體，使其復生，但是相對的在體質方面也會大打折扣。一旦靈魂抵達了星辰大陸，審判將立刻展開，此人若在生前沒有特殊貢獻，靈魂會被立刻銷毀；若生前有特別的事蹟，善良者可上到奧林匹亞神殿與日月同壽，邪惡者則貶入冥界。

在一些比較特殊的情況下，生物死亡之後靈魂卻不離開肉體，或是靈魂回轉肉體時出了差錯，此類生物就成了不死之身。這類生物存於物質世界，或是冥界的數層之間。

隨後法師就照著小個子的要求，把Kilmor 的屍骸傳到西方的一處山區中。我們懷著哀傷的心情，回返龍穴之城。

Kilmor的遺書 〈卷軸一〉

我，Kilmor ，在這最後的一日為我的後代寫下這份卷軸。數月前我領導我的子民和Nikademus 的邪惡大軍相抗，起初我們稍占上風，但是在決定性的一戰中，敵人的後援部隊前後夾攻，終於敗在魔軍之下。我被囚禁在巨人之府內，知道我不可能再重見天日了。

Nikademus 親自來到巨人之府的牢房內，把我帶到了一個黑暗而邪惡的地方(我不知道該處的詳細位置)，對我展開一連串的嚴刑拷打，威脅利誘，企圖用法術來削弱我的意志力，使我成為他的部下。Nikademus 告訴我，若我加入他的行列，不但可獲得無上的權利，更能擁有數不盡的金銀財寶，但是我不可能背棄我的子民，和共同對抗Nikademus 的朋友。

我自豪的說出絕不放棄除魔的行動後，Nikademus 大怒，所以把我扔回這裏，讓我度過此生中的最後日子。

Kilmor 絕筆

Filmor 和我們聽完了由小個子縱卷軸內唸出的遺言後，不禁黯然神傷，懷想這位矮人族戰士的音容。經過一陣沈寂之後，Filmor 才告訴我們一個消息：

「在你們救出Kilmor 的遺骸，並將之傳送到矮人族的山區之後，矮人族決定要爲Kilmor 舉行一個盛大的葬禮，以追悼他的偉大事蹟。我和Lord Wood 都在邀請之列，當然也少不了你們，同席的還有各族中堅決對抗Nikademus 的領導人物，你們現在就動身吧！我待會兒再趕去。」

「葬禮在何處舉行？」我問道。

Filmor 尚未開口 ，小個子就講話了：「我知道在那裡。」Filmor 點了點頭 ，我們一行人就告別了Filmor 朝西而去 。

矮人族的墓地

當矮人族喪失了一位優秀的領導者時，族人會在這塊被視為精神聖地之處舉行葬禮。出席此類儀式的大都是各族中的領導者，或是十分有名的人物，這些受到邀請的人可能來自Scandro 、Gelnor 或Ferronrah，甚至連飄渺無踪的精靈族也會派代表來參加這個葬禮。被邀請參加葬禮的人都會感到十分光榮，而參加這個莊嚴肅穆的盛會也是一次畢生難忘的經驗。

● 悲劇英雄 Kilmor

在小個子的引導下，我們來到 Scandor 大陸西方的一塊山脈外緣，經過一陣攀登之後，終於到達了矮人族的領域中。在我們向墓地前進時，常常會看到矮人戰士全副武裝的站在狹道上守衛，幸虧有小個子當嚮導，只須打幾個手勢就可安然通過，不必多費唇舌，省下了不少時間。

當我們進入墓地時，已經是入暮色時分了，只見一道道光芒閃耀在雕刻精細的石壁上，令人感到莊嚴宏偉的氣氛，反而把心中的哀傷之情驅散無踪。在通道的盡頭是兩扇巨大的石門，底部有二位矮人在看守著，他們一見到我們來到便自動的退開了。我站在石門底部向上仰望，只見它高聳入黑暗之中，不見其頂，心中不禁佩服矮人族人的力量和智慧。小個子伸手一推，石門順勢而開，毫不費力。

一道亮光從門中射出，門後是一個巨大的廳堂，裡面早已坐滿了賓客，但却不聞任何聲息；大廳頂部是一枚巨大的明珠，閃耀出閃亮的光輝，把這個似乎是由山腹挖空的大廳照得如同白晝。

一位身穿祭服的祭司向前走來，指出我們的座位在 Kilmor 靈柩之前 。我們立刻向座位走去，坐定之後，我環視了其他座位上的代表，其中有二位竟是久別的 Lord Wood 和 Perzer ！他們先後朝我們微笑，隨即搖頭示意不可暴露身份，所以我們也沒有過去打招呼。

喪禮隨即開始，一位上了年紀的矮人族長老走到 Kilmor 靈柩旁邊 ，大廳內一片肅靜，準備聆聽長老開口……

就在此時，我們六人不約而同的站了起來，這舉動純粹是一種下意識的反應，自己也說不出原因。果然，長老的背後出現了一個巨大的黑影，我們立刻拉弓搭箭向來人射去，希望能讓正向我們驚惶跑來的長老有多一分逃生的機會，只可惜慢了一步。

黑影全然無視於急射而至的箭矢，只輕輕的抬起右手隔空朝地面橫掃，箭矢竟在對方的皮膚上融化燒燒，地面也立刻激起了一片火海，襲捲了逃生中的老人。我們本能的向上躍起，雖然知道起不了作用，我還是朝對方的心口射了一箭，箭矢仍是自行融化。

對方開口了，先是一陣得意非凡的狂笑聲，然後以輕視的口氣說道：「我，Nikademus，在此地再一次證實了我的力量，這次教訓不過是個小技術，你們之中如果有人膽敢對抗我，後果就如雞蛋碰石頭。」

我仔細的端看著這個萬惡不赦的惡魔，在他那得意的笑容之中，找不到任何善良的成份；在那雙藍色眼睛的注視下，每個人都噤若寒蟬，整個墓地完全聽不到任何聲息。

「我會摧毀這世上的一切善良風俗、禮儀，世人將奉我爲神，並發誓永不背叛。」Nikademus 拋下了最後一句話，「加入我的人將會獲得豐厚的報酬和永生。」然後 Nikademus 就消失了。

放眼望去，地面上都是走避不及被火海吞噬的屍體，但在 Lord Wood 、Filmor 等人的席位上却空無一人，顯然他們已經逃過了這場浩刧。再往正堂看去，Kilmor 的靈柩已化成一堆灰燼 ，小個子默默的走上前去，把骨灰掃入一個小袋內。在我們離開矮人族墓地，回到龍穴之城的途中，小個子把骨灰灑在人跡罕至的高山峻嶺，讓 Kilmor 長眠在群山的環抱中。

● 智者 Chronus 的指點

「Filmor 告訴我們的目的地就在那兒了 。」法師指著海中一座小島，上面矗立著一座亮光閃耀的水晶城堡。我們迅速的跳入冰冷澈骨的海水中，游

上了小島，準備一窺時空站的秘密。

進入這座水晶城堡後，小精靈的技術受到了極大的考驗，他得連續打開四道上鎖的厚門，才能使我們進入時空站。幸虧他的經驗豐富，我們才得以通行。

一進入大廳之後，在西南方有一位白鬢及地的老人正和一隻綠色的小龍聊天。當我們靠近他們時，他們雙雙停止了談話，抬頭看著我們。

我走上前去，說道：「Chronus ？我們是Filmor的朋友，需要你大力相助。目前我們必須先到達光之大陸，只有你知道正確的傳送方法，我們該怎麼做？」

誰知Chronus 像是根本沒聽到一般說，「歡迎到Chronus 的時空站，這裡掌握了所有的時空奧秘。讓我想想看，你們爲何來到此地？爲了物質能量的轉送？不不，那是在星期二的事。時間和空間的修正或刪除？唉，那也不對。」

「嗯，對！」Chronus 答畢就顯得十分愉快，頭一低，竟無視我們的存在，打起盹來了。

我們心中都知道Chronus在考驗我們，所以也不去吵他，開始逛逛這座時空站，收獲十分豐碩。我們在西側的房間內看到牆上透出了光亮，就找到了一扇暗門，取得一把浮在空中的晶瑩鑰匙；接著又在西方找到了兩卷掛在牆上的卷軸。最後，我們在南方的小室找到了一些奇怪的訊息，依序爲：「星期一：A7+，星期二：B7-，星期三：C2+」以及「星期一：時間和空間的修正或刪除，星期二：物質能量的轉送，星期三：光之大陸」。

如果照這兩則訊息來看，光之大陸的代碼應該是C2+ ，但是要在何處使用這個如謎般的密碼呢？我們在整座時空站的西北和東北方找到了答案。在西北方的牆上有一座鍵盤，上面有英文字母、數字及正負號。我們鍵入C2+之後 再到東北方去扳動一個拉桿（拉桿上標有「啓動」字樣），某座時空站就震動了一下，我們走到出口一看，時空站已位於光之大陸了。

Chronus的時空站 〈卷軸七〉

Chronus 能掌握所有的時間和空間，他也許是全世界上歲數僅次於神的人類，正因為他是如此的博學，所以他能夠透過四度空間，看透世上的一切事物。

Chronus記下了許多有關宇宙的特殊知識，並將這些記錄放置在他的時空站內，但是這些記載都是用一種特殊的方法寫下的，只有他自己才看得到。Chronus 能把整座巨大的時空站移到任何未知的大陸上，而且他的知名度早已散播在全宇宙中，從冥界到奧林匹克大陸都十分歡迎這位老者。

Chronus 會幫助那些懷有正當目的的人，但由於他的時空站可能位於全宇宙中的任一角落，所以很難找到他的蹤跡。

●宇宙歷史的溯源

踏出時空站回頭一看，時空站在我們的眼前消逝。我心中不禁佩服Chronus的力量，居然能在那麼短的時間內把那麼大的城市移到另一個空間。當天就在光之城鎮落腳，準備第二天一探光之城堡。

光之大陸 〈卷軸八〉

當天神創造人類所居住的物質世界時，也創造了物質世界旁邊的光之大陸，光之大陸對物質世界提供了足夠的光亮，使物質世界免於受到黑暗的永久覆蓋。天神在物質世界中選擇了純真善良的人們，讓他們居住在光之大陸內，負起看守光之大陸的責任。

光之城堡位於光之大陸的南方，是當地居民的住所之一。堡內存放了許多無價之寶，並由諸神守護者。儘管如此，仍有許多邪惡的生物透過各種管道入侵這塊祥和的大地。

光之精靈是矮人族中最純潔的生物，也是光之城堡的看守者之一，但是光之精靈只有在她的族人們都出外去查視光之大陸時，才會親自來到光之城堡內。

當光之鑰匙（即我們先前在時空站內找到的鑰匙）插入光之城堡城門的小孔之後，整座亮麗的大門緩緩消失在我們的面前，露出一條寬廣的白色大道。在光之城堡內，我們找到了許多珍奇的財寶，以及一尊尊的石像。我們謹記著Filmor 的忠告，沒去觸碰神像。

在光之城堡的西南方，我們找到了一個奇怪的通道，盡頭是兩扇完全相同的拱門。現在該往那邊走呢？小精靈建議向西方走，但強尼硬是要往東邊走，結果被一陣火雲罩住，受了一點輕傷。當我們走入西首拱門時，只覺得有一道亮光直照下來，暖洋洋的十分舒服。在經過拱門之後，又碰到另外兩扇拱門。法師一一記下安全的途徑，由第一個分叉點開始，應該照下列順序通過拱門：

“西、南、北、南、西、南、西、西、西”

通過第九道拱門後，我們到達了一個小房間內，西北角有一個小仙女，坐在一株玻璃般的晶亮磨菇上，對我們說道：

「嗨！冒險家們。Chronus 告訴我你們會來到此地，我眞高興能看到像你們這樣勇於對付黑暗魔力的勇士。但這也說明了你們必須要前往黑暗大陸，一個邪惡橫行的地方，而且其中的黑暗之城和光之城堡完全相反，二者的關係猶如鏡子內的影像和實體一般。」

「要到達黑暗大陸並不是難事。你可以藉著Chronus 的幫助把時空站轉移到該處。然而要進入黑暗之城，非得是最邪惡的生物才能自由出入。幸而你們擁有了光之鑰匙，藉著它的幫助，你們不難在巨人之府找到黑暗之鑰，它可以開啓黑暗之城的大門。」

「記住！你們在黑暗之城的所做所為一定要和在此處的行為相反，這樣才能保住你們的生命。祝你們好運！」

說完這些話之後，小仙女就擺動雙翼，緩緩的飛向空中，在一陣白光閃爍後，就消失了。

光之城堡之行已完全結束，我們回到了光之城鎮，用傳送法術回到龍穴之城。<待續>

/徐政棠



我如何與精訊結下不解之緣

寫作生涯二年記

「我想成為一位寫電腦遊戲的作者，請問要具備何種條件？」

「白天在家沒事幹，玩GAME消遣又不精通……」

「為何鄭明輝和徐政棠等人會走上玩GAME的路，而不致力於程式設計的工作？」

「徐政棠?!……」

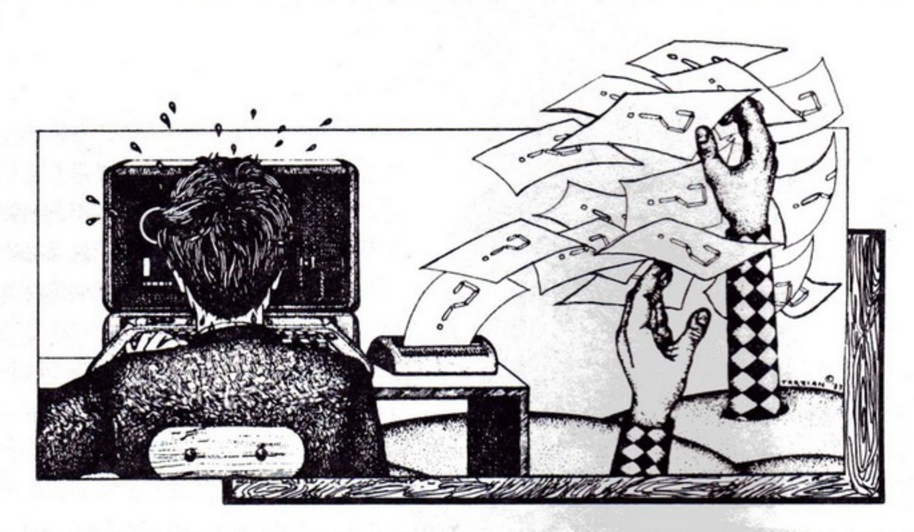
以上內容均取自於讀者來函，這些信件雖然只是一些象徵性的代表，但也能看出某些讀者對雜誌作者的好奇，以及想親身嚐試當一位作者的念頭。

一個對遊戲著迷的人，最關切的問題就是：「有沒有新的？」因此當他想到所謂的「作者」正在享受那可望而不可及的新遊戲時，心中的感受不是筆墨所能形容的（大概是羨慕、忌妒，或是恨作者為什麼不快點完稿……）。基於渴望能享受「特權」的理由，所以才會想當作者，心想：「一當上作者之後，既能玩到新遊戲，看到第一手的資料，還能認識那些如謎般的作者，再加上有稿費可拿……哇！好處眞是說不盡哪！何樂而不為！」若你有這種想法，那你和我兩年前的想法差不多。現在你不妨先把滿腦的美夢放在一邊，聽我說說兩年來的甘苦。

兩年前，經由友人的介紹，我到了精訊公司的門口。當時自己也沒什麼才幹，只因玩過了「魔域遠征軍」（ Xyphus ），才被李老編（以下簡稱老李）看上，算是很幸運了。「魔域遠征軍」和「亞馬遜探險」的稿子一交，老編看了差點沒吐血，連忙加緊趕工，多方改寫才勉强出書（我當時曾把「法櫃奇兵」（ Raiders of the Lost Art ）翻得亂七八糟，至今記憶猶新）。從那時候起，才結識了高文麟、鄭明輝和宋明義等好友，至今仍覺得十分榮幸。

由於老李對我的印象不壞，再加上我玩遊戲的功力還不算太弱（已有六年的歷史了），所以開始修改我的缺點，並要求我寫文章時多重視詞句的修飾與應用。當我的名字頻頻出現在說明書或雜誌的文章上時，有很多人開始寫信給我，希望知道我玩電腦遊戲的一些心得，或想要加入作者的行列。但我奉勸各位，三思而後行，這項工作並不輕鬆！

寫說明書並不是一件簡單的事情。首先，你的文筆不能太差，至少你的文章要能被讀者和主編認同；通過這關後，你還要有相當水準的英文程度，才能看懂密密麻麻的英文說明書；最後，你必須對該遊戲有著足夠的了解，才不致誤解遊戲中的訊息和說明書提示的意思。一般說來，一本中文說明書都不能少於四十五頁（每頁約四百五十字），倘若這本說明書用了廿張照片，那你這位「作者」也得寫出兩萬餘字才夠！



至於為什麼一定要把頁數增加到四十五頁以上，那牽涉到套裝程式製作上的種種問題，讀者並不要深究，反正把四十五頁當做一本說明書字數的最低限就對了。但是要如何把簡單的說明寫成上萬字的文章呢？一般有下列幾種方式：

①照片：

在美國的報紙上，往往一幅照片就能抵得了上千字的文章，在一本說明書中附上數十幅照片，再加上文字解說，的確可增加不少提示，同時也可調適文字枯燥的感覺。

②另闢章節：

原文說明書的閱讀對象應該是自幼學習英語的青少年，因此在文章中可能會忽略了一些細節上的操作方式，而使得剛入門的玩家有艱澀難懂的感覺。碰上這種情況，作者必須以步驟來解說操作過程，否則很可能造成讀者在使用上的一大困擾。

③解說技巧：

藉著某些特殊的步驟，使一件困難的任務變得輕鬆無比，這些關鍵性的技巧可以在文章後面介紹給讀者，以提供一些建議。作者發現的技巧越多，文章字數也相對的增加，倒不失為一個好方法。

④解答：

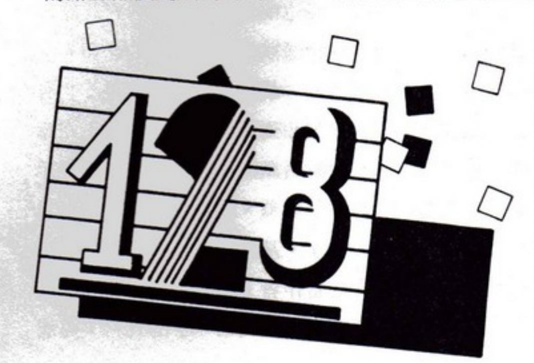
通常一個比較簡單的遊戲可以在很短的時間內結束，且為了避免讀者發生問題而打電話或寫信來詢問，可以在最後一章附上解答。這個作法有利有弊，好處是增加篇幅，也可以解開遊戲中的各個謎團；壞處是讀者會喪失遊戲樂趣，因為很少有人看到解答性質的文章，而不盡興閱讀的。

⑤提示：

為了避免附上解答的麻煩，增加一些提示是很有用的方法。寫提示時要先掌握遊戲的關鍵之處，再以暗示的方法讓玩家去找出正確的途徑。

用上述方式來增加說明書的內容後，整本說明書可說是由作者自行重新改寫過了，因此在說明書最後的版權頁上，登記的是著作人，而非譯者。

現在來談談套裝程式的製作過程。由於負責採購的路線無法定期的郵寄軟體，所以接到軟體的日期



不十分穩定。記得上一次的盛會是在一年前，那時一次接到了四、五個上品的軟體，大部分的作者都到精訊公司靜待，然後展開了一場爭奪戰。當戰火平息，清點戰果時鄭明輝奪得了「百戰飛狼」這個一流的軟體，天行者拿到了EOA 公司的精品「極地之狐」，老編幫我搶到了「諜對諜Ⅱ」（我當時有事無法分身），留下一個「潛艇任務」給曾逸群。今年暑假期間市場清淡，沒什麼好軟體，所以比較寂靜。不過隨著耶誕節的逼近，軟體市場必定會再度沸騰起來，且讓我們拭目以待吧！

通常拿到一個程式之後，我的第一個習慣是先玩玩，有了進一步的認識後再去看說明書，這樣比較容易體會遊戲的結構和進行方式，寫作的時候也不須用太多的思考。若是英文說明書採簡潔的製作時，作者就得附上一些玩出來的提示或是關鍵之處的解答。作者從拿到程式和說明書後的三個星期到一個月內要交出稿件，否則就會被主編列入「待催稿件」的名單內。就這方面而言，撰寫雜誌的文章要比寫說明書輕鬆得多，一則字數的最低限制較鬆，再者交稿的時間十分固定，比較容易掌握。

作者交了稿之後，編輯就得開始審稿。若是文筆流暢（通常是曾逸群的稿子），往往只須一、二天即可完成這項工作；若是文筆不佳，可就令老李頭大。有時一段文字不過數十字，所要修改和增添的文字卻有可能高達十五字，這樣一來，不如重寫比較快。一旦碰上這種情況，審稿的工作可能要拖上二、三個星期，和一、二天的時間比較起來，所耗費的時間就十分可觀了。

接下來必須把文章送到打字行打字，然後決定封面底色、原版圖樣所佔大小等一大堆瑣事。其中和作者有關的大概是想遊戲的中文名稱，這個工作可不容易，通常得參考各方人士的提議，才能找到一個既吸引人又響亮的名字。舉例來說，早期的Autoduel 就很令人頭痛，Auto 是車子（Automobile）的簡稱，duel 是對戰，那麼應該譯為「飛車大對決」才對，只可惜這個名字太俗氣了一點。若不是當時電視正在上映「霹靂遊俠」（原名叫Rider Knight ），就不會想到「飛輪武士」這個名字，所以取個好名字也是一大學問。

名字取好之後，就得展開另一系列的工作，諸如製版、做貼紙、拷貝磁片、排版、印刷等，待諸事皆妥之後，產品才能問世。外面的讀者往往只看到公司裡的人在開玩笑，匆忙的走來走去，卻不知道他們背地裡所花費的心血，無怪乎人人都想加入特約作者的行列。

拉拉雜雜提了一些讀者有興趣知道的「內幕消息」後，總歸一句，一套售價二、三百元的套裝，大概需要花一個半月才能完成，除了我們這群作者的努力之外，更應該感謝的是公司全體同仁的協力合作，當然！還有各位看官您哪！



/翁誌勵

IBM

攻城掠地展奇招　五湖四海美名揚

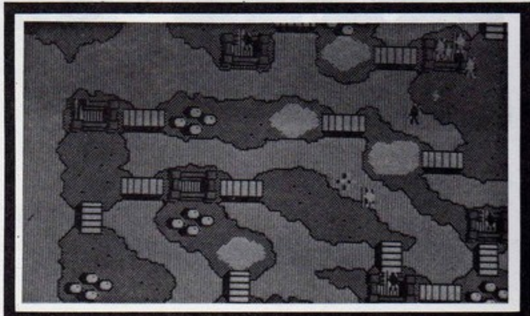
三談戰爭上古代藝術

拜讀了「精訊電腦」第八期張先生和第十期許先生的心得發表後，牽動我的興趣，也買了一套來玩。由於兩位前輩的苦戰，使我得到了許多克敵致勝的方法，而我自己也發現了不少妙方。

當你分散（Detach　）軍隊時，若是全部讓他們移至另一方，再按　End 結束，你將發現軍隊移動了一小步。妙就妙在這裡，當你反覆幾次將軍隊分散，並都派向沒人的那一邊時，它將一點一點的移動，這時再移動竟掉到水裡去了！不理它，再繼續分派，咦！軍隊竟然渡過河流了，又因爲這只是分散士兵，並沒有行軍，因此體力一點兒也沒減少。所以當你的戰場有南北向的河流時，別忘了好好利用這個方法，雖然是麻煩了一點，但是一場場的勝利却是令人興奮的！

此外，當你集結（Join　）士兵時，別忘了將體力弱的士兵移往體力强的那邊去。例如：你的甲軍隊已在敵城前監視多時，而乙軍隊由後趕來，在進行集結時就將乙軍隊移往甲軍隊。這麼一來，甲乙

白色箭頭處我方小隊的十名弓箭手，原本處於敵人的包圍圈中。瞧！運用Detach，十名弓箭手安全脱困啦！






所合併的軍隊體力，即爲甲隊的體力點數。

還要特別注意，當你的軍隊守城時，敵方常常會派軍來襲，雖然他們的體力遠不如你，而且守城乃居高臨下對你也較有利。但他們所採行的戰術會讓你在不知不覺中，損耗大量的體力，而使敵方有機可趁。你瞧！在弓箭手全倒後，敵軍便全數退兵，但一轉眼，殘兵又來了！被打倒一兩個後，其餘的又逃走了。如此反覆幾次，看來似乎對自己並無任何不利的地方，可是待一查看，啊！體力大減，此時



在四、五支養足了精神的部隊一輪猛攻之下城堡中的敵人落「水」而逃，想水遁？門都沒有，十二個人還没逃到對岸，只剩下最後兩人，對不住啦／對岸還有我方十四個彪形大漢在等著呢／

若有另一支隊伍來攻，此城必定失守。念及此不禁大叫：「電腦使詐！」可是垂手可及的鐵鎚，就是不能拿來敲電腦，眼看著一座又一座的城失守，唉！眞是……。

好，我也來使用這招。一走近，弓箭手死光，快溜！啊！竟然和城堡離了好一段距離，等我又走近，二度逃跑後，再折回時往往體力透支，一會兒就消失了踪影，下場和敵軍者截然不同。

苦思三日，終於有了對策，方法有二。其一是分散軍隊，可保留餘力，甚至使用前述方法，迅速恢復；或是打敗其弓箭手後，分出一小隊做爲專爲損耗敵軍體力的犧牲品，其二是轟轟烈烈地殺他一場，待對方再折回時，派兵迎戰或將弓箭手分開使其成爲肉搏戰。當然，你不必擔心是否會輸，因爲殘兵弱將的體力必定低於你。不過你千萬要記得，當你守城遭敵方仰攻時，就算敵方弓箭手已經喪生，非萬不得已之時，千萬不要交給電腦去作戰，因爲那殺千刀的「偉大」電腦，總會莫名其妙的送一些弓箭手上西天。

但我心裡頭挺納悶：奇怪，旣然敵方沒有弓箭手，那麼它們又是怎麼殺我的人員呢？當然，這就是電腦的傑作了。此外，河邊或海邊的城堡倒是較不必擔心這些消耗體力的敢死隊。因爲往往剩下的四、五個武士，一逃，竟逃到河裡或海裡去了，然後就開始定住不動，不一會兒功夫，水性不佳的武士便「咕嚕咕嚕」一個個地陣亡了。

又當你只有一、兩名弓箭手時，你也可以派他們據守一塊丘陵地（在修武德森林搶高地是很重要的一環），並保持體力的最佳狀況。在敵人長途跋涉到來時，靜待敵人動靜或索性衝出廝殺皆可，但千萬記得將弓箭手排在最後一排（逃走時較快）盡力攻擊，這樣必可造成敵人的重創。這兩名弓箭手，甚至可收拾十四名武士，因此要特別善用人才、軍

隊，並隨時注意其體力。

我們玩這個遊戲時，最好一切規則都不要改，就連敵方將領也最好不要更改，因爲規則的設定必定經過多方面的考慮。如：「卡斯特的最後一搏」中，敵我雙方都得涉水而過，你就不要將既淺且平的河水改成既深又危險，如此一改，遊戲將變得極不搭調，樂趣自然也就減少了許多。當然，如果你自認用兵如神，想和孫子決一死戰，那我也不反對，這樣雖會加深遊戲的難度，倒也可以增加玩者的成就感。

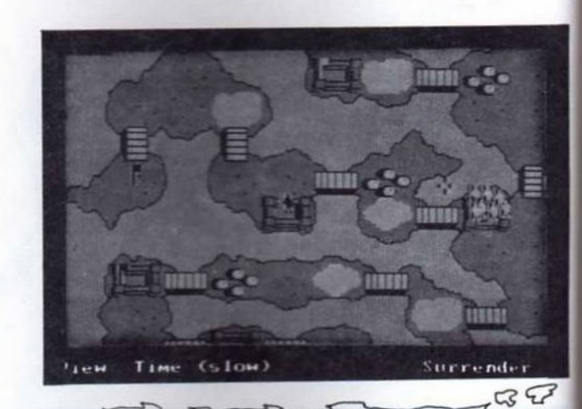
還有一點，當你打算攻城時，大可使用張先生教的絕技，而我這招則比張先生更「毒」——當敵方打完你的砲灰陣時，體力將會只剩下原來的一半，此時則將進城的士兵和敵方交戰一事，交與電腦處理（你必須有兩隊以上的兵力方可衝進去）。當二度交戰結束時，敵方體力只剩約廿五點，甚至不到，此時電腦再度和你會戰，你的第三隊若是體力全滿的話，那麼就放心的交給電腦去戰，結果如何呢？當然是電腦的那一支軍隊消失了，而我們的軍隊絲毫無損一兵一卒。

有一次筆者以一名武士和一名野蠻人，在體力全滿的狀況下，出城迎戰十名弓箭手、一名野蠻人和三名武士，而此隊伍的體力低於廿五。本來計劃是消耗敵方另一隊的體力，可是前面所述的隊伍竟攻上來，把心一横，拼了！交給電腦去打，沒想到打完後，我的人依舊，電腦一隊却消失了。哈哈！使得我把手邊的鐵鎚重新放回工具箱，也使電腦逃過一刼。

●技巧一二招

①多多分散你在城堡中的隊伍，這樣子人數不但增加的多，也可使電腦降低增加的人數，因爲它無法分散軍隊（滿廿隊了）。

②城堡中千萬不要有十四人滿數的隊伍，否則此隊不會再增加人數，白白喪失了增加人數的機會。



佔住了城堡，就要好好利用嘛！至少分出七、八個小組才划算。

③當體力高於電腦六十以上時，最好讓電腦幫你打，這樣不僅可全數殲滅敵方，而且你的人會無損一兵一卒。

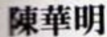
④多利用天然地形，最重要的是丘陵。

⑤如果沒把握守住的旗，乾脆放棄，不過至少得留下一支，並且將全部軍力，去搶另一面位置較佳的旗。最主要的是螢幕上最少要有一面我們的旗。

最後，各位戰友，如果還有其他心得不妨提出供大家一同探討。並祝各位旗開得勝，馬到成功。

附註：渡河法只適用於由西往東移動，其它方向效果不佳；此法亦可用來爬山。





陳華明

IBM

深入繽紛色彩 淺出多樣單色

神奇魔鍵紙上秀

「室長！室長！我又找到新的遊戲了。」這時，我正坐在電腦前和螢幕上那個堅強巨大的鋼鐵戰魔做殊死決戰，忽然聽見小張在樓下大呼小叫的。一下子，他人就衝上樓，手中還拿著一片磁碟片。小張把「戰魔」從磁碟機中抽出，將他手中的磁片放進磁碟機內，我問他是什麼遊戲，他笑了笑說：「看看便知分曉！」瞧他神秘兮兮的樣子，還眞令我心急。

「啊！」我發出了驚嘆聲，這個遊戲並不是什麼偉大的作品，而是畫面上的武者像是被人用刀砍成幾段似的，整個頭只見到數個小點，根本分不淸五官。「別抱怨了，把你的寶貝拿出來用，不就行了。」哼！不用也不行。趕緊在磁片整理盒中拿出我的寶貝——魔鍵（Magic Key）。哇！畫面比「決戰富士山」還棒，有金字塔、人面獅身像和雪梨大橋，還有自由女神像及美妙的音樂，眞棒！一場大戰又開始囉！

筆者在未購買「魔鍵」之前，手頭上也只有一般常見的單／彩色轉換程式：MONO 1 及MONO 2 。雖然使用這兩個程式時，畫面效果不太理想，但是有總比沒有來得好，所以也只有忍著點讓眼睛受點虐待。而且這兩個程式只能用在MS - DOS(PC - DOS）檔案型的軟體上，如果您想玩「砲彈飛車」（Moon Patrol）、「職業棒球聯盟」（Micro-league Baseball ）等非檔案型遊戲時，您只能望著黑漆漆的螢幕而讓螢幕嘲笑您了。「魔鍵」的誕生使我多了許多的遊戲可玩，這是其他轉換程式所欠缺，而「魔鍵」所擁有的強大功能。另外，「魔鍵」還提供多項功能給各位使用，待會兒再一一介紹給大家。

「魔鍵」磁片內含有兩個檔： Mkboot.Exe 及 Mkfile.Exe 。看到這兩個檔，聰明的讀者就

已經知道： Mkboot.Exe 是給非MS-DOS(PC-DOS) 檔案型態的軟體所使用的單／彩色轉換程式，這類型的軟體本身已具備開機程式，不需要用MS-DOS來開機；而 Mkfile.Exe 是採MS-DOS 檔案型態的軟體所使用的轉換程式，類似市面上常見的MONO 1及MONO 2，但是功能又強了許多。



李小龍

使用「魔鍵」時只要依您的需要將 Mkboot.Exe 或 Mkfile.Exe 載入RAM內(魔鍵將用掉8K RAM)，再依照螢幕上所顯示的指示，取出魔鍵磁片，將您要使用的軟體放進磁碟機內，按下 Enter 鍵，就可以視需要將單色高解析度繪圖界面卡模擬成三種模式：彩色繪圖界面卡的文字模式、彩色繪圖界面卡的繪圖模式，以及原單色高解析度繪圖界面卡等三種模式。依照筆者個人的經驗，各位讀者所使用的軟體若是需要使用彩色繪圖卡的話，筆者建議您選擇「彩色繪圖界面卡繪圖模式」這一項。這樣，較能夠發揮軟體的效果。

選擇所模擬的界面卡之後，另有三項魔鍵對鍵盤控制權的選擇，依次是：Magic Key控制鍵盤僅一次；Magic Key隨時控制鍵盤，以及 Magic Key 不需要提供鍵盤的控制。各位讀者若在上一個選擇項目中選擇模擬「彩色繪圖界面卡繪圖模式」時，則您在本項中選擇：(1)Magic Key 控制鍵盤僅一次，會有較佳的效果。

選完之後，再按 Enter 鍵啓動軟體，或是按 ESC 鍵可以重新選擇模擬對象。不過，您也別高興得太早，有些軟體對硬體的控制情況不同，而使「魔鍵」的模擬界面卡功能失去效用。這些軟體有：EOA公司的「巫術對奕」(Archon)，Sierra on Line 公司的「青蛙過街」(Frogger)，「漢堡大師」(Burger Time)」等等，不過筆者還是曾見過有人在單色螢幕上玩「漢堡大師」！

各位也許要問：使用「魔鍵」只不過使畫面的圖形漂亮些，而且圖形只佔整個螢幕的二分之一畫面，沒有什麼突出的特色。當然，如果「魔鍵」的功能只限於上面所提到的，那我也不會花了千元大鈔去買。爲了要能使您掏出鈔票來買「魔鍵」，而不像使用MONO 1、MONO 2 等單／彩色轉換程式，「魔鍵」提供了許多功能，使您玩得更愉快。

若您覺得畫面雖美但是太小了，希望「放大」便



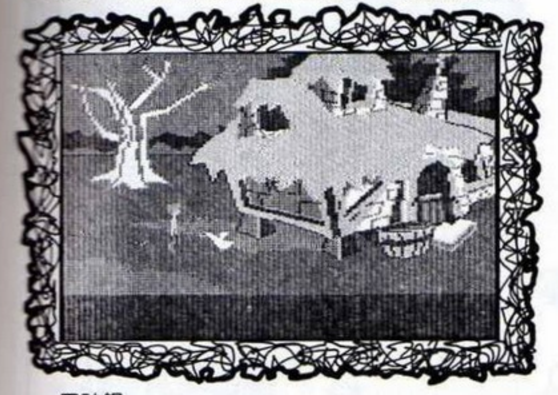
世界空手道錦標賽

是美，那您不妨同時按下 Ctrl — Alt — F2 看看。畫面是不是放大了呢？不過您得留意畫面的速度和音效是不是有點不一樣。筆者建議您玩動作射擊遊戲時，最好不要放大；玩角色扮演遊戲時，

您不妨試試。「魔鍵」這種放大的功能只能使用在模擬「彩色繪圖界面卡」時候才可以使用，您若在意這種放大功能影響CPU 的執行速度時，可以同時按下 Ctrl - Alt - F1 ，畫面又回復到原來的 640 × 200 點的畫面。

咦？我玩Atari公司出品的「砲彈飛車」和「魔乘」(Gremlins)時，都依照標題畫面的指示按 F2 鍵做遊戲的條件設定，怎麼連個鬼影子也沒瞧見呢？別慌！按下 Ctrl - Alt - F3 ，可將螢幕畫面由彩色繪圖模式切換成 80 × 25 的文字模式。如此一來，遊戲的選擇項就呈現在您的眼前，無論是一人獨玩或是和好友共享，或是挑較高難度的級數來對抗電腦都可以；想要將畫面切換回繪圖模式時，只要按下 Ctrl - Alt - F4 就可以了。

在第八期精訊電腦上曾介紹過「職業棒球聯盟」，筆者依照雜誌上所介紹的功能鍵按下去，結果只見螢幕畫面上端起了變化，並未見到球隊選擇項。按下 Ctrl - Alt - F3 後，雖然看見了球隊的隊名，但是螢幕的下半却出現了一些混亂的字元



黑神鍋

。於是一個念頭閃過腦中：現在是 80 × 25 的文字模式。還記得說明書提到， Ctrl - Alt - F5 是將畫面切換成 40 × 25 文字模式的第一頁，而 Ctrl - Alt - F6 是第二頁，趕緊按下 Ctrl - Alt - F5 ，果然球隊選擇項完整地顯示在螢幕上。您可以放心地切換模式，並不會影響到您的遊戲。

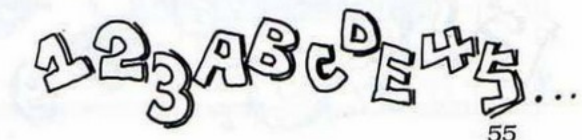
打的眞精彩！能夠拍下來多好。等拿起相機時，精彩的畫面已一晃而過。想拍？門兒都沒有，而且擺台相機在電腦邊多怪異！如果您有一台 Epson或相容的列表機接在主機上，您就可以列印螢幕上所見的畫面。在模擬「彩色繪圖卡」的情況下想列印畫面，則按下 Ctrl - Alt - F7 ；而在「單



幽靈戰士 I

色高解析繪圖卡」的情況按下 Ctrl - Alt - F8 ，就可以準備列印了。

準備列印？這是因爲「魔鍵」提供了縱橫雙向及正常和反白列印的功能，排列組合後有四種列印的效果提供給您使用。只要您按了上面所提的功能鍵之後，再按下下面表格內的數字鍵，就可以把您想要的畫面列印下來留做紀念，特別是在您克服萬難除去惡魔之後。（註：表格內的數字鍵必須是打字鍵上方的數字鍵。）



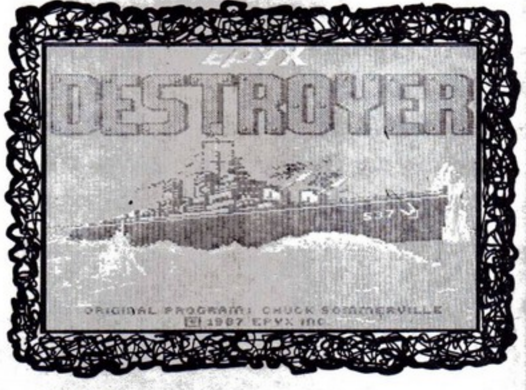


1 或 5	2 或 6	3 或 7	4 或 6
橫向	橫向	縱向	縱向
正常	反白	正常	反白

在彩色繪圖卡模式下選 1 或 5 的列印效果是一樣的；但是在使用單色繪圖卡模式下，數字鍵 1 至 4 是第一頁圖形的列印；數字鍵 5 至 8 是第二頁圖形的列印。您也別高興得太早，有少數的軟體雖然可以玩，但是無法列印。例如 Sublogic 的「美式足球」，Atari 的「砲彈飛車」。尤其是「砲彈飛車」，竟然當機，眞慘！附圖是筆者以 Lx - 86 九針列表機列印的圖形。不賴吧！

玩檔案型遊戲，在返回DOS 的狀況後，想使用一些工具軟體如PC Tools 時，您必需先按 Ctrl - Alt - F9 ，方可使用。玩非檔案型遊戲時，若想換個遊戲，只要按下 Ctrl - Alt - F10 ，就可換個磁片，而且可以繼續使用「魔鍵」，無需重新啓動。當您用單色模式玩Czorian Siege 時，一定覺得呈現在您眼前的圖型眞醜，使用「魔鍵」轉換至彩色繪圖模式，整個畫面將變得十分漂亮。不信？您自己試試看！

PC的玩家們！如果能有一套「魔鍵」將增添您不少歡愉的時光。而有 Epson 或相容列表機的讀者，趕快打開列表機的電源，將精彩的畫面列印下來收藏。哎呀！對手一個掃腿過來，眞險！。各位玩家，趕緊去買一套吧！

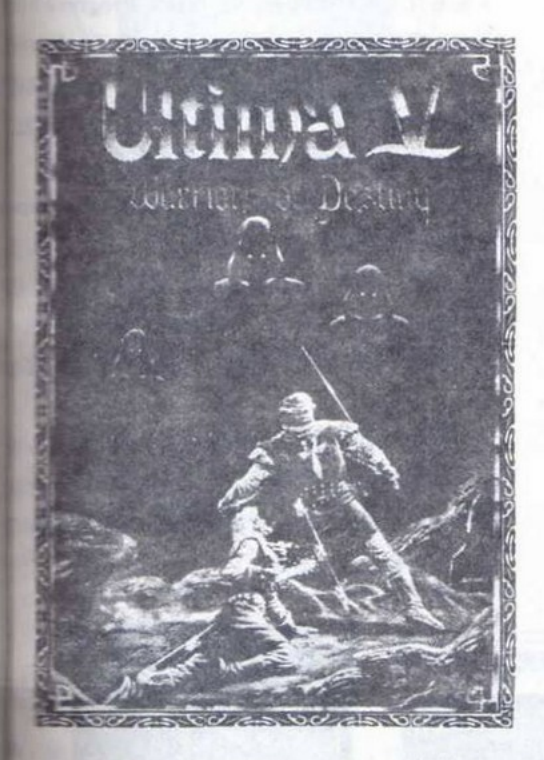


驅逐艦



／高文麟





一陣清脆的敲擊聲，光芒瞬間消失，俯身拾起金屬徽章，心中抖地掠過一種感覺——Britannia又出事了

呼之欲出的創世紀V

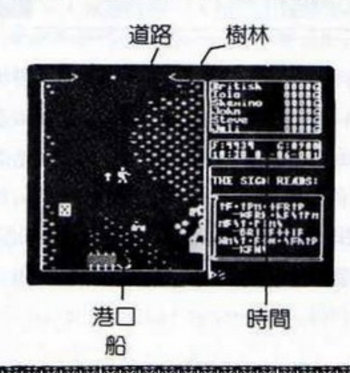
經過了兩年左右的漫長等待，ULTIMA Ⅴ——Warriors of Destiny終於即將問世，不論在遊戲畫面或內容上，都遠勝前四代，我們特地收集了下面這些資料，讓大家先睹ULTIMA Ⅴ 的丰彩。

●Britannia大陸

完成了Britannia的冒險，達成天人合一至善境界的你，靜靜地躺在床上仰視窗外的月色。「啊——，看這片皎潔的月光……」。忽然，臥室牆上炫出一道光芒，在一片輝目的光中緩緩浮現出一個由圓和三角組成的圖形，漸漸凝爲一金屬塊落到地上。隨著那一聲清脆的敲擊聲，光芒瞬間消失，你俯身拾起那片金屬徽章，心中抖地掠過一種感覺——Britannia又出事了。於是你整理行囊，手中握緊了那奇異的徽章，昂首步上征途再度走向Britannia。

在Britannia地下發現了一片神秘的地下大陸，Lord British 爲此親自率領一支探險隊搜索這片未知的領域。但是，他再也不曾回到地面。此時，Britannia出現了三位稱爲Shadow Lord 的黑暗世界魔王，企圖找出藏著無盡知識寶庫之中所蘊含的秘密，而在大陸上往來搜索，捕抓可能知道此一秘密的人，並加以嚴刑拷問。

在Lord British 離開的這段時間，王國交由Blackson 代爲治理，Blackson 自視爲天人合一的完人，而在不自覺中誤入歧途。强求每一個人要事事合其所謂的道德，甚至不惜施以暴力，因而導致人民生活在一種被過度限制的假道德之中；再加



上 Shadow Lord 的影響，世界又逐漸混亂了。

虛僞、憎惡和卑怯，這是三位 Shadow Lord降生人間所帶來的邪惡思想，也正是「創世紀Ⅳ」中三項眞理的反面，世人的心也逐漸在此腐敗。是故，在「創世紀Ⅴ」中，你有三項使命：第一，消滅腐蝕人心的Shadow Lord ；第二，在迷宮般的地下大陸中救出Lord British ；第三，拯救誤入岐途的的Blackson （這點敵人最想不透）。在其間，Shadow Lord 爲了知識寶庫的秘密，很可能會將你的隊友捉去拷問，可千萬要小心！此外，在地下大陸中，你將遇見各種未曾見過的怪物，在這個道路複雜幾乎與地面同大的迷城中，你必須有一種體認，這可能是一條通往地獄（或許有人是上天堂）的單行道。

「創世紀Ⅳ」中你致力完成的八項美德，在此已成爲你所背負的天命，一時的惡行，將對你造成不好的影響，「創世紀Ⅴ」正是一個這樣的世界。接下來，讓我們來看一看「創世紀Ⅴ」!!!

在樹林中速度會減低這一點和「創世紀Ⅳ」一樣，但是不會有過去那種走三步還進不了一步的困境。在某些地方，雖然接收到〝Slow Progress〞的訊息，而速度却未必會減慢，但是別忘了，怪物同樣地也可以快速移動。由於「創世紀Ⅴ」的地面較第四代爲大，Lord British 在設計程式時不再以這種地方造成困擾，這也算是一大改進。

船隻的往來與過去相較有了許多改革。Britannia已經有完備的海港，船隻均可在此下錨停泊。船上甲板分爲兩層，前後較中央爲高，以樓梯相連，因此，海戰也爲之多樣化。每艘大船上都載有小舟，所以淺灘，橋下皆可暢行無阻，甚至較小的溪流也可溯水而上。

「創世紀Ⅴ」也將時間因素植入其內，隨著一天時間的流逝，週遭的環境也有明暗的差異。這麼說吧，當你住進旅店時，可以看到牆上的鐘也會隨著畫面上所顯示的時刻運作。



▲用法術射出烈焰，一舉消滅敵人。

▼在岩石背後的敵人不受傷害。

▲死去的怪物留下一具具屍骸。

爲顯示Britannia是一個已開發的文明世界，Britannia 有了交通網。徒步旅行時以道路最爲安全，不致於一天到晚都要和怪物碰頭；旅途的安全性以白天的道路最佳，再來是白天的平原，然後是夜晚的道路。山區相當危險，至於夜間的山區嘛，那更是不用提了。道路上更有許多路標，指示往來的方向。

●創世紀Ⅴ的魔法世界

調配藥劑這門重要課題在「創世紀Ⅴ」中依然存在，但是，這裡又有了更驚人的發展——咒文！法術之內容與咒文相配合，造成一套更完美獨一無二的系統。

舉例說吧：假設有一個醫療法術的咒文爲〝MANI



▲反應力高者可連續攻擊數回。



▲在餐館中AVE忙著爲顧客服務。

”，而另外有一個咒語“VAS”代表「大」的意思，那麼以“VAS MANI”爲咒文之醫療法術，可以收到比“MANI”更大的療效。這麼一來，「創世紀Ⅴ」的魔法世界更加合理，使得藥劑混合學更趨完備。

八種藥劑，十六種咒文，配合成四十五種法術（沒錯，是四十五種，哦！我保證我沒有喝酒，我也不想睡）使得在遊戲進行時，研究法術之秘變成一樂也。

接下來，我們爲大家介紹一個全新的法術。這個法術在別的RPG中，如「冰城傳奇」（Bard's Tale）、「幽靈戰士」（Phantasie）都有相似的法術，它可以引出邪魔爲你作戰。一旦你施法成功，戰場上將出現一隻魔精（Baron）供你驅策，爲你殺敵。不過，假若你施法失敗，魔精依然出現，而主宰它的卻是它本來的邪惡心思，那可眞是作法自斃了。此外別忘了，對手也可能對你的隊員施此法術，這麼一來，除非你戰勝對方，否則你的隊友無法脫離對方法力的控制。一旦你敗了，被施法的那名隊員也將因失去利用價值而被殺害。

「在創世紀Ⅴ」中可用的物品也增多了，比如，戴上後可隱形的戒指，一些功效神奇的魔法藥劑等。再者，在這個遊戲中也改變了過去一次只使用一種裝備的方式，你可能身穿鎧甲，手執利刃與厚盾，再戴上一個隱形指環。或許，你想依自己的意思做一些新潮的打扮呢！

此外「創世紀Ⅴ」的世界中新添了一些可同時攻擊多目標的戰鬥法術（想當年我全靠一個Tremor—「裂地術」橫行Britannia，難怪Britannia國土殘破），你可以引起大風，也可以噴出熊熊烈火，總之，請大家拭目以待。

●戰鬥

在「創世紀Ⅴ」裡，允許成員單獨行動，這是一項少有的改革。British有鑒於在第四代中一個八人的團體，在操作上有許多不便，故新一代的遊戲中改成最多六人的團體，由一人領隊。

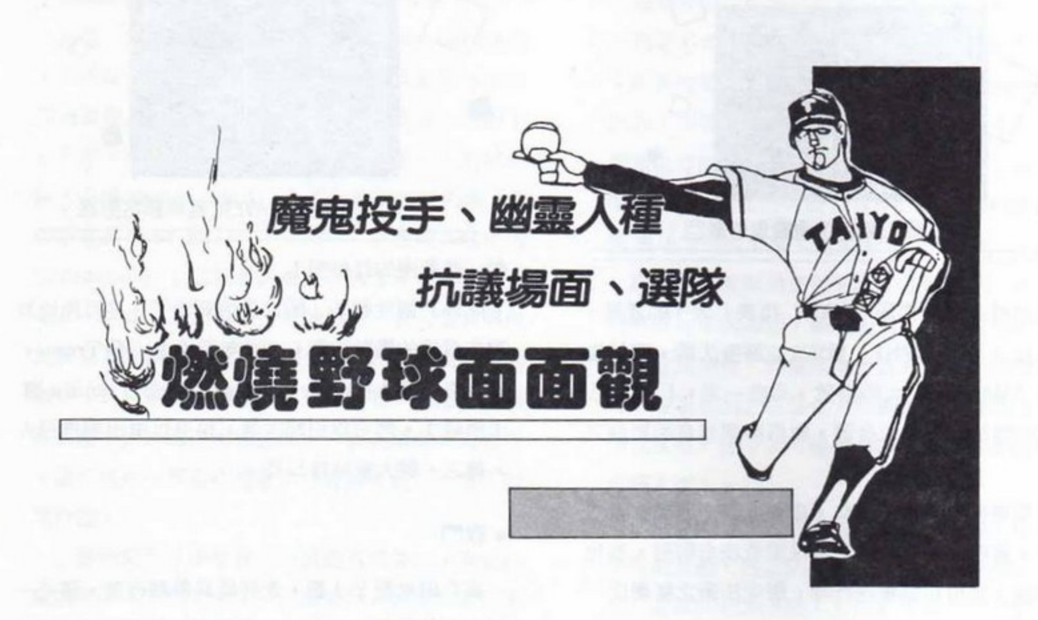
我們列舉一個强大的法術，它可發出一片火海燒盡敵人，但是立於施術者與敵人之間的隊友亦難逃火海，在三張附圖中我們不難看出個大概。

至於一些射擊性的武器也有了相當的改進，在「創世紀Ⅳ」中，我們只能攻擊前後左右四個「正」方向的敵人，可是在第五代中可以進行斜向的攻擊。以一移動游標選定目標後，可以看見射出的箭斜斜地飛向敵人，當然，不敢擔保你能百發百中。而死者的骨骸會留在戰場上（好慘），加以搜索或許你能找到一些有用的東西，不過那可得看你的運氣好不好了！

在「創世紀Ⅳ」中，成敗是以亂數隨機決定，但是在第五代裡，Lord British設計了一個統一作戰系統（Unified Combat System），戰鬥之勝負

（下轉127頁）

/翔翔



寫實而優美的畫面，生動活潑的人物與動作，加上獨特的語音合成，使得「燃燒的野球」（立體棒球）給予電視遊樂迷者高度的滿足，這也是它能高踞國內外遊樂排行榜不下的原因。然而多數玩過「燃燒的野球」這卷卡帶的人都會有一些困擾，諸如：無論投手投出什麼球，只要有進好球帶（甚至沒有進好球帶），電腦打者總能擊出（不論安打或界外），而球賽進行速度本來就很緩慢，連連的擊出更延緩賽程的進行，使人煩不勝煩。

此外「盜壘」這個名詞，在這卷卡帶上似乎很難想像，迅速的傳球與緩慢的跑壘速度使得盜壘成功率幾乎等於零。這些問題也曾困擾過筆者，經過一個暑假的征戰與摸索，終於發現了解決之道（也可以說是這卷卡帶處理過程的盲點），特別公開與同好分享。

(1)魔鬼投手

顧名思義，這是能封鎖電腦强大打擊力的投手，用這些投手，以特殊特定的球路投出球，打擊者必捧捧揮空，連連慘遭三振。

以HT（阪神）隊爲例：其背號十二號的投手フワマ（福間），先按Ⓐ鈕（十字鍵不動），使投手有投球的動作，再按左斜下的球路，則無人能打中他的球（此法以與電腦對抗時方有效）；就算打者不揮棒，亦是好球，所以三球三振，屢試不爽。另一位魔鬼投手是背號二十八號的ナカタ（中太），同樣地先按Ⓐ鈕，再按右斜下的球路，仍然所向披靡，無往不利。

魔鬼投手不僅只有HT隊才有，每隊或多或少都有一兩位。例如：

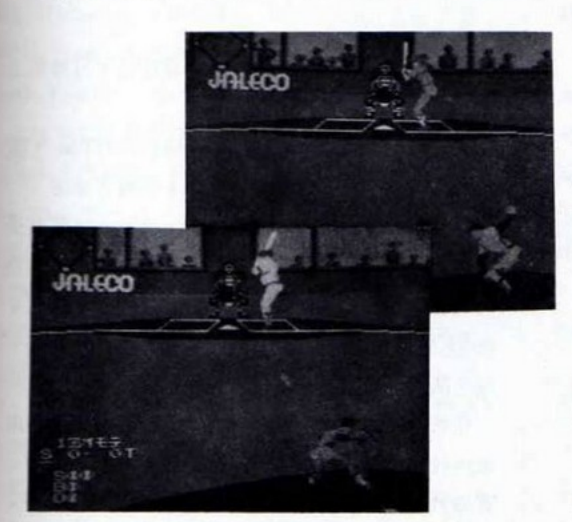
①CD（中日）隊，背號二十號，右投手コマツ（小松）。

②YS（養樂多 ）隊，背號三十二號，右投手アイ（阿井），背號三十四號，右投手タカノ（高野）
③LO（羅德 ）隊，背號四十六號，左投手イトウ（伊滕），背號十五號，右投手ソウ（莊勝雄）
④NF（火腿 ）隊，背號十二號，右投手タナカ（田中），背號二十一號，右投手シノ（津野）。

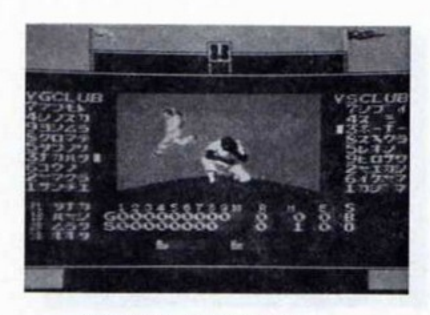
魔鬼投手的操作趨於公式化，即：

①先按Ⓐ鈕，使投手做出投球動作（這時球速爲中等）。
②再按十字鍵控制球路（規則）：左投手按左斜下，右投手則按右斜下。

雖然這些投手能有效克制電腦的打擊，可是每個投手的體力有限，並不能支持全場。以HT隊爲例，十二號フワマ只能投四局又一人又一球；若以三球三振換算，就是四十個球次，即超過四十球，則十二號投出的球就會被擊中，故十二號要與二十八號ナカタ搭配。二十八號的體力約爲四十三至四十五個球次，故二人配合即可創造完全三振的完全比賽。至於其他投手的體力，讀者可自行測試。每個人的體力皆不相同，有人可獨撐超過五局，有人則兩局即精疲力盡。



魔鬼投手威力十足！



全壘打！投手悲愴不已！

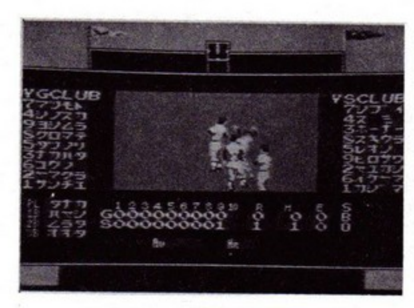
此外特別介紹YS隊三十四號高野，這個投手情況特殊，若巧妙運用，可支持至第七局。首先用前述的基本法則投球，大概投到四十五個球次後，高野的球就會被打中。此時改換球路，方法如下：①十字鈕的下方與Ⓐ鈕齊按，讓投手有投球的動作。②再按十字鈕的右方，控制球路。

⑵幽靈人種

我之所以如此稱呼，是有它的原因。這位「幽靈人種」是HT隊中的代打者十四號ヤギ（入木），他脚程之快，乃居全部三百九十個球員之冠，跑速約一般投手的兩倍。普通打者的二壘安打，在他而言，則會形成場內全壘打。盜壘成功率：一壘盜向二壘爲百分之百，二壘盜向三壘則約爲百分之五十。

故使用HT隊時，在輪到背號三十號內野手ヒラタ（平田）時，即換十四號代打，常有非常傑出的表現。

十四號選手並不只有這些優點而已，當擊出外野高飛球時，若在被接殺前已跑上一壘，則雖然出局，但大會記錄上出局人數並不增加，如此等於增加


全壘打！相互道賀打氣！

了一次攻擊的機會。此外由於他的脚程快，在跑壘時經常趕上或超越前一位跑者，會造成難得一見的兩人同在一個壘包上的情形，你說，他不是幽靈人種嗎？

⑶抗議場面

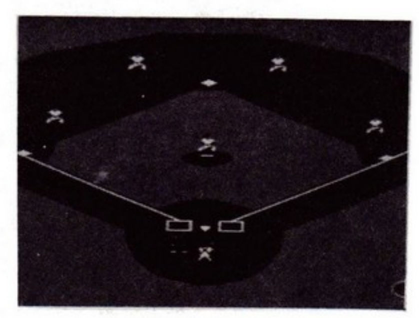
在購買「燃燒的野球」這卷卡帶時，曾聽人說當投手投出觸身球時會有火爆的抗議場面，可是實地操作若干觸身球之後，並未有預期抗議的場面出現，實在令人失望。後來經同好指示，終於發現這個特殊畫面。

即當賽程進行到第七局以後，對某一特定的打擊者投出觸身球，即可造成抗議。直至筆者撰稿，僅發現擊中YG（巨人）隊背號四十九號（第四棒）的大黑人ワロマテ（克羅馬提）時，有抗議產生，讀者可試試其他隊伍的球員，或許會有更多抗議的情形產生。

⑷選隊

要勝電腦八十場以奪得錦標，實在不是一件簡單的事情，故隊伍的選擇十分重要。根據我「征戰」多日的經驗，選擇HT（阪神）隊的勝算較大，其原因有二：




全壘打！威風全場！

①投手十二號與二十八號能完全封鎖對手的打擊，使之掛零到底。

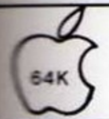
②隊中十四號「幽靈人種」的脚程快速，可增加上壘得分的機會。

筆者第一次打完八十場比賽的隊伍即HT隊，隨文附上一至七十九場勝利的密碼，供讀者參考。

另外讀者或許會有個困擾，就是先發投手必須受隔場限制，故下一場比賽會少一名魔鬼投手，這個問題容易解決；只要打完一場球賽後，抄下密碼，按RESET（重設）鍵，重新開始，再打入密碼，則全部投手皆到齊，可供你自由調度。

相信上述的秘技，讀者都能了解，只要充份運用這些技巧，必能每戰每勝，且皆使對方掛零投降。言盡於此，各位英雄美人們，我不……不吵您了，快去完成您的棒球大業吧！

（下轉87頁）



/ 漢斯

三踏征途：

穿過森冷的區域
解析費神的謎團
終究尋獲神杖碎片

正當我們打算到Sage 這個老傢伙那裏去問他關於Dargoth的問題時，麗莎說：「我記得在二、三、五號城中尚有三、四個柵門我們進不去，我覺得可以用Masterkey試試看。」說做就做，於是我們用Masterkey成功地打開了那些柵門，找到了Dargoth Tower 和Maze of Dread。

大家對於不需要再受Sage 的剝削，都感到十分的高興。我們到三號城稍事休息之後，便進入了Dargoth Tower。

在Dargoth Tower 的第一層中，共分爲十六個方型區域，一開始我們就受到不少旋轉點和跳位點的困擾，因此我們第一趟下來就只是把這些特殊位置定出來，麗莎也改變了她的地圖記錄方式，傳送點以大寫位置跳到小寫位置，讓領隊的喬能更容易看懂地圖，接著我們開始探索各方型區域。

首先發現的是E點的訊息："Seek the Zen Master"，然後F點的魔嘴要我們去問Sage 關於Maze of Dread 的事，只是我們不一定會去問罷了。還有G點是這一層最後一個有用的訊息："Frequency is the ultimate key." 接著我們從H跳到h，繼續向上爬昇。

一到第二層，竟是一大片伸手不見五指的漆黑世界，我們費了不少力氣才把大致的地勢弄清楚，總共只有兩道門和兩間小房間。我們先在A點找到了這樣的訊息："In darkest calm, he stalks the men, who seek the wand, and read the ten, his cry is called, but none knows when." 瑪蓮說這個訊息的重點是"Read the ten"，但現在誰知道呢？

我們決定從（N 18，E 3）的門繼續我們的探險，沒想到找遍了那一大塊區域就只有B點的訊息："The sword of Zar can only be drawn by one who has faced the battletest." 雖然尚不知道所謂的戰鬥測試（battletest）是什麼，但

大家都有信心面對它。

回到（N 12，E 3）的門，怎料一入內竟是一大片超大型的迷宮，弄得我們暈頭轉向的。終於在C點的牆上找到了一句訊息："The death snare is not on the first three level of the tower." 强森看了忍不住就破口大罵了起來，不過，要是再下去還是這種迷宮，受不了的恐怕不只他一個。

接下來在D點我們發現了七座雕像，逐一檢查時它們竟都復活起來攻擊我們，我猜想這也許就是所謂的戰鬥測試吧！探索過整個迷宮之後，經由東南角的傳送點，我們找到了再往上一層的樓梯。

一上樓梯，立刻就有一個聲音警告我們，必須發現三個智慧之字，否則便得滾回地面。這使得我們都不敢掉以輕心，以免遺漏了任何重要的訊息。

首先在C點聽到第一個訊息："From the first, take the last, fifth from the second, and eighth from the third." C點對面的房間則是一個法力回昇區（D），但法師靠著Mage Staff（註①）的幫助，似乎也不是很需要法力回昇區了。

註①：施法者持用Mage staff 時，卽使在地下城中亦能慢慢恢復法術點力。



回到樓梯的地方，靠丟銅板的結果決定往北突破。不久，我們便在F點聽到另一段訊息："The law of the wise is a fountain of life, to depart from the snare of death." 繼續傳送，又在H點聽到另一段訊息："The first says dwell, the second hell, the third of wisdom it will tell." 然後我們傳送離開這個區域。

經過了一段曲折的通道之後，我們進入了北方的一塊黑暗區域，在那裏我們聽到另一句訊息："The sorrows of hell compassed me about; the snares of death prevented me."（J）。當回頭走到K點時，有個魔嘴說："In the land within, and the traps between, what was secret once —— now cannot be seen!" 我們都認為這段話和三個智慧之字沒有太大的關係，但仍不知道有什麼用。

L是我們所能聽到的最後一個訊息："For as a snare shall it come on all them that dwell on the face of the earth." 然後M點的魔嘴就要我們依序回答三個智慧之字，我挑出了五句有用的訊息：C，H，F，J，K。根據H的訊息，第一個字在L訊息中，因為它談的就是關於dwell的事，再由C點的訊息決定取句子的最後一個字，所以第一個智慧之字應該是Earth；第二個談hell的就是J點的訊息，取第五個字，是Compassed；最後剩的就是K點的訊息，取第八個字Fountain。

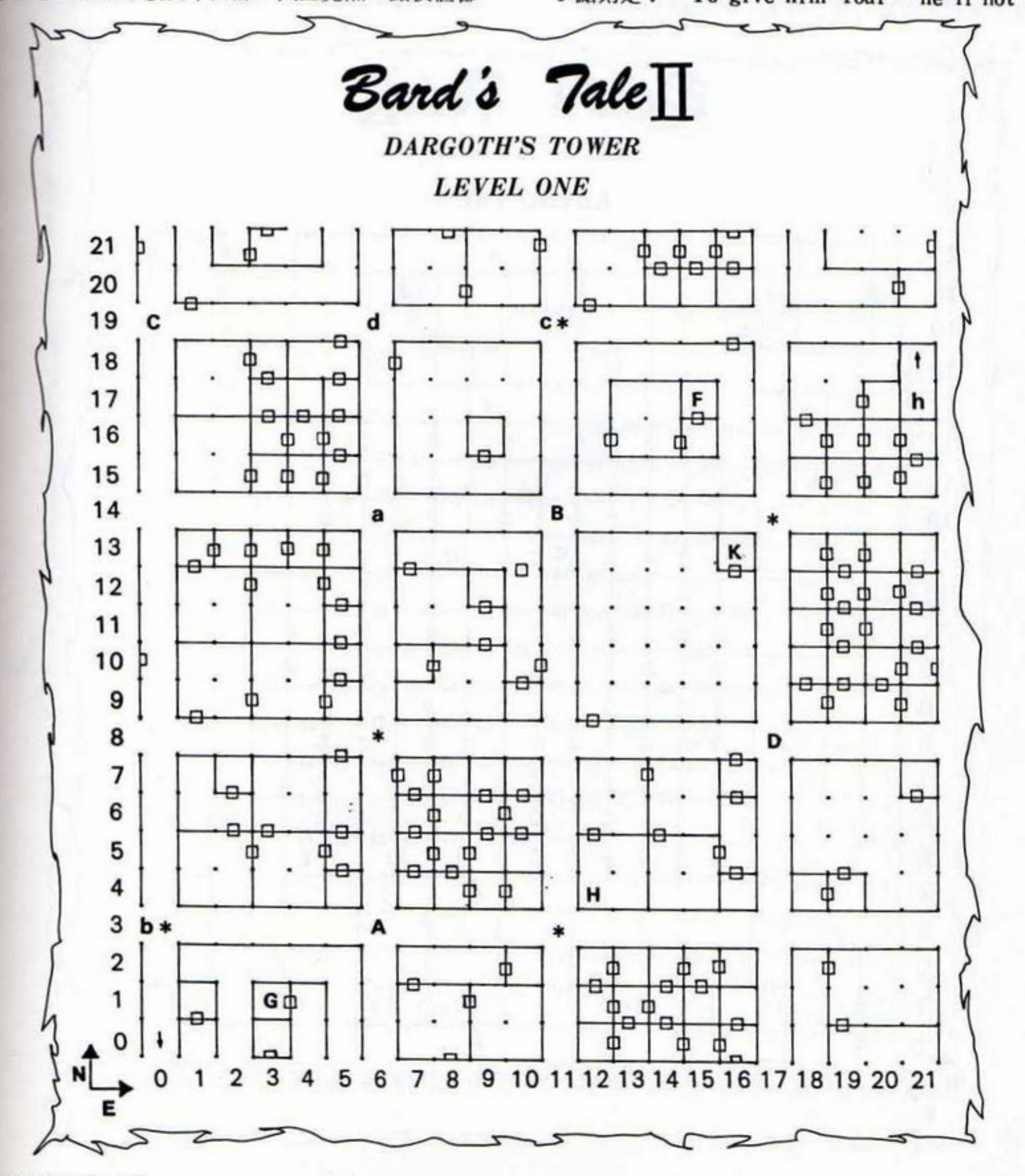
將這三個字依序回答之後，N點就出現一道往上的地門，在瑪蓮施了飄浮術之後，我們順利的上到第四層。

一上來，赫然看到牆上刻著："Not everything has two sides. Take care, friend." 我們決定先往右邊走，很快就在A點的牆上看到一句訊息：

"And this, the first, is quencheth thirst." 這該是個謎語吧！

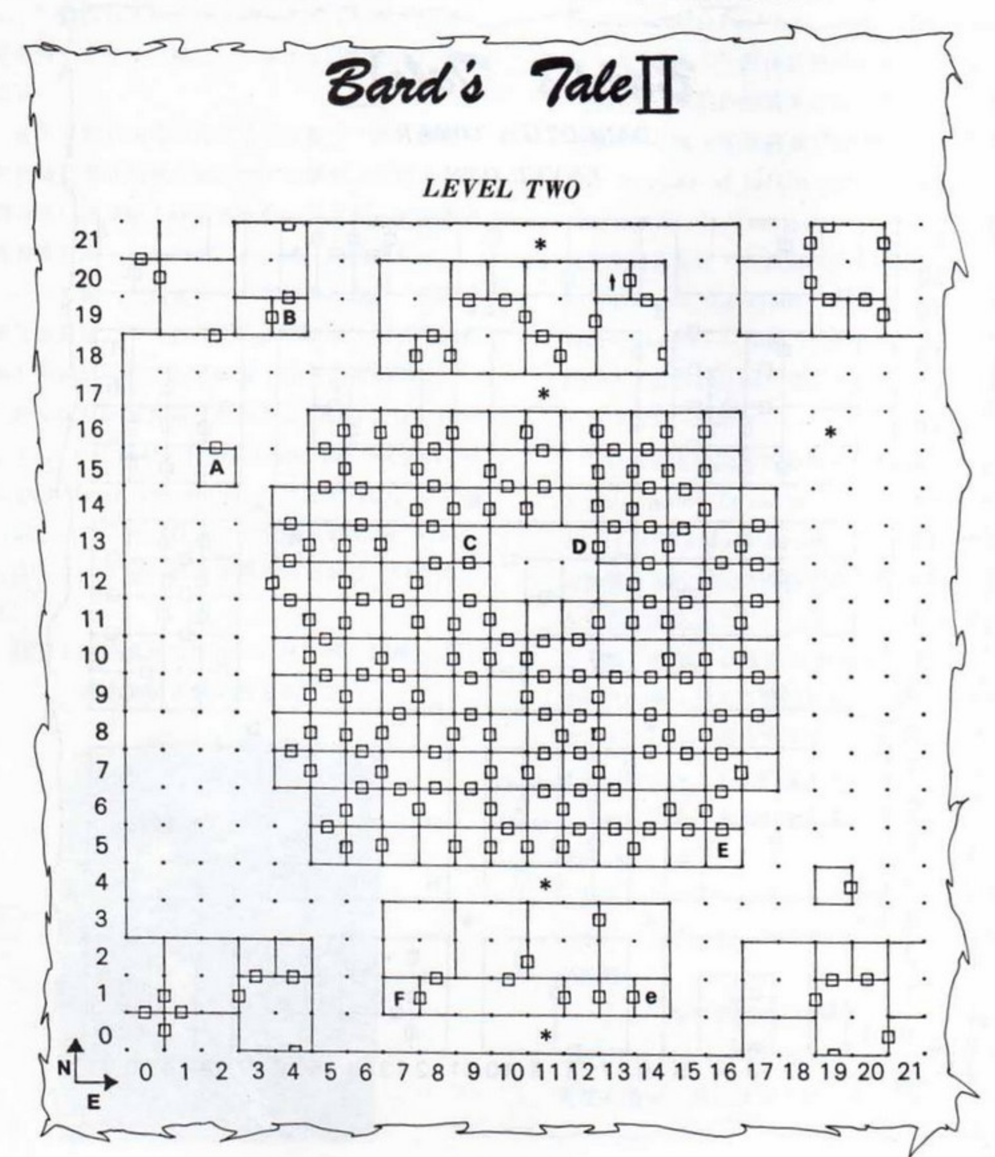
接下來我們的進展慢得可憐，底下的一大堆房間裏到處都是怪物，好幾次我們都被迫回到冒險者之家休息，結果才發現下面那一大區竟然一點價值都沒有，可眞把大伙兒氣得吹鬍子瞪眼睛！

我們回過頭往上發展，進入西北方這一大塊充滿了單向牆的地方，雖然難走但收穫好多了。E點的牆上刻著："And number two is never true." F點則是："To give him four… he'll not be



poor." G點："For three, you see, cannot be free."

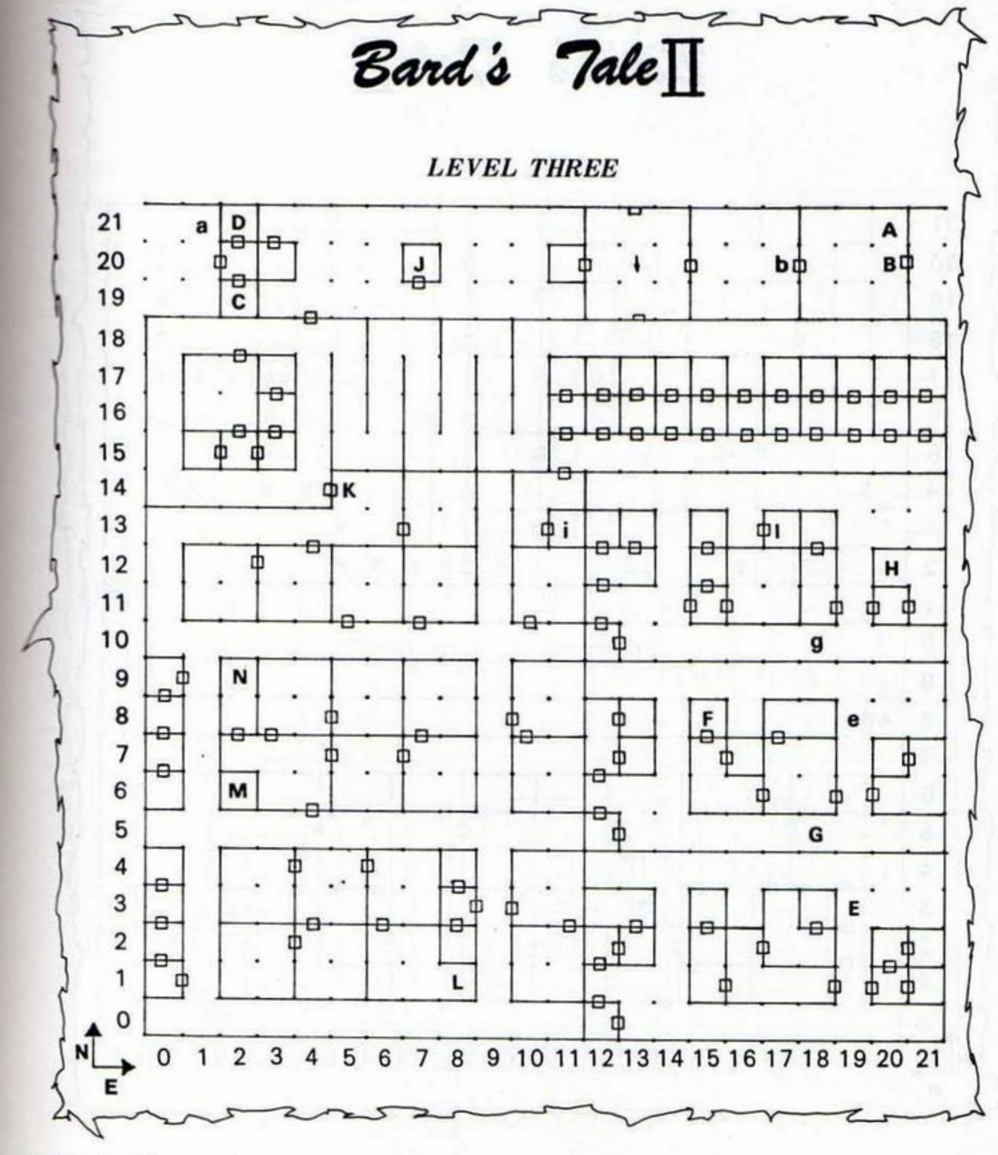
接下來的旅程眞是一場惡夢，我們進入了東北一大塊充滿了旋轉點的黑暗區域，並在裏面迷失了好久，再加上作戰時布魯斯他們又被怪物吸走了法力，使得我們只能在那裏頭胡鬧瞎撞。終於，我們發現了一部分沒有旋轉點的位置（地圖上打×的部分），並且在H點找到了一段重要的訊息："First five here, next five above. The fifth, of course, cannot be love."。



我們在這裏休息了一會兒，並且想出了前五個謎語的解答：①water, ② lie , ③ slave , ④ gold, ⑤ hate 。不久後，我們在黑暗中找到了往上的樓梯。大家都希望不用再來一次。

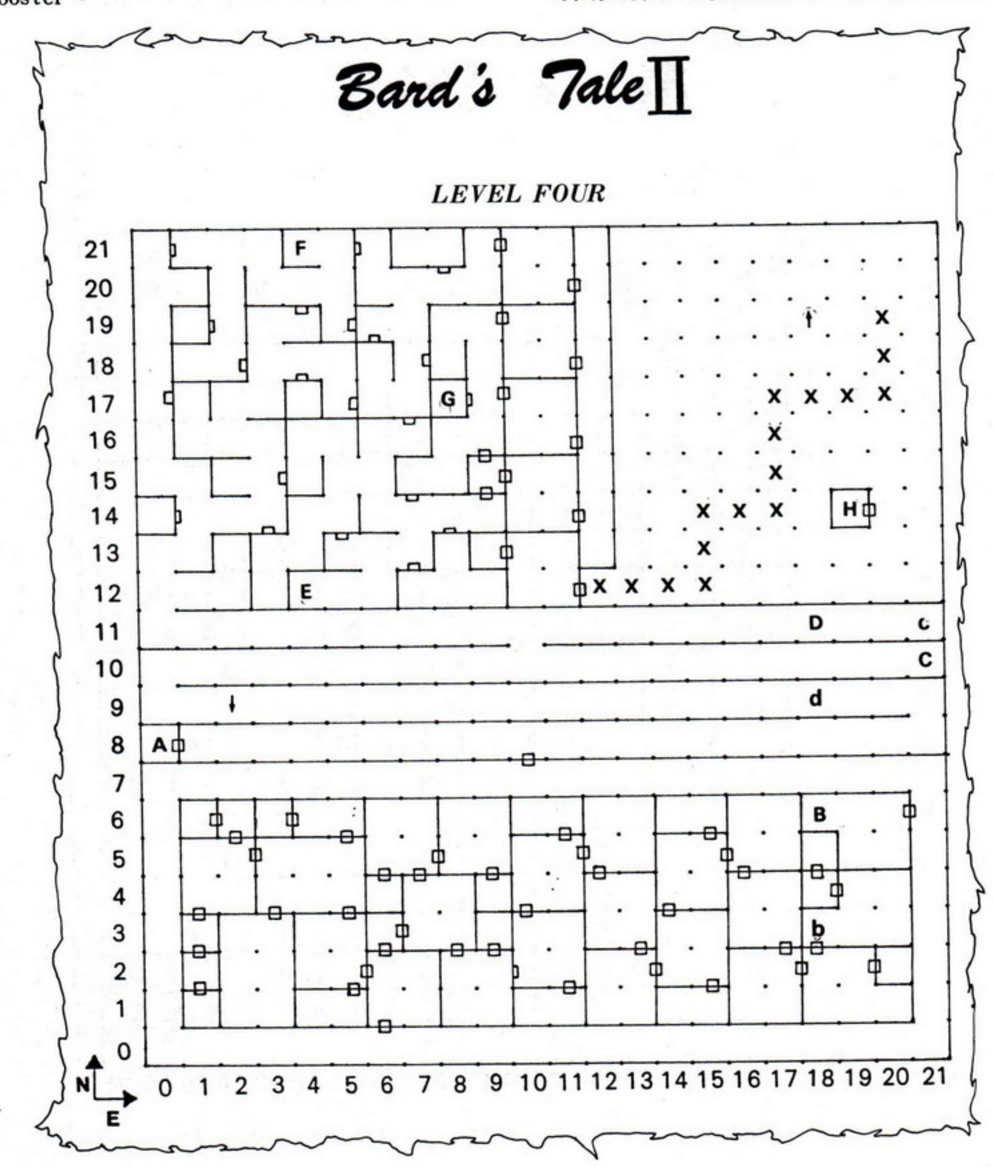
一上樓梯麗莎又開始嘆氣，因爲我們仍然處在黑暗區域中。所幸，並沒有旋轉點干擾我們，很快的麗莎便找到了出路。這裏的情況還好，我們立刻在A點找到一段訊息：“Number 9 likes his favorite wine.” 我們立刻設想到答案是Bard。

但是我們發覺有一點很不妙，這裏有許多吸取我



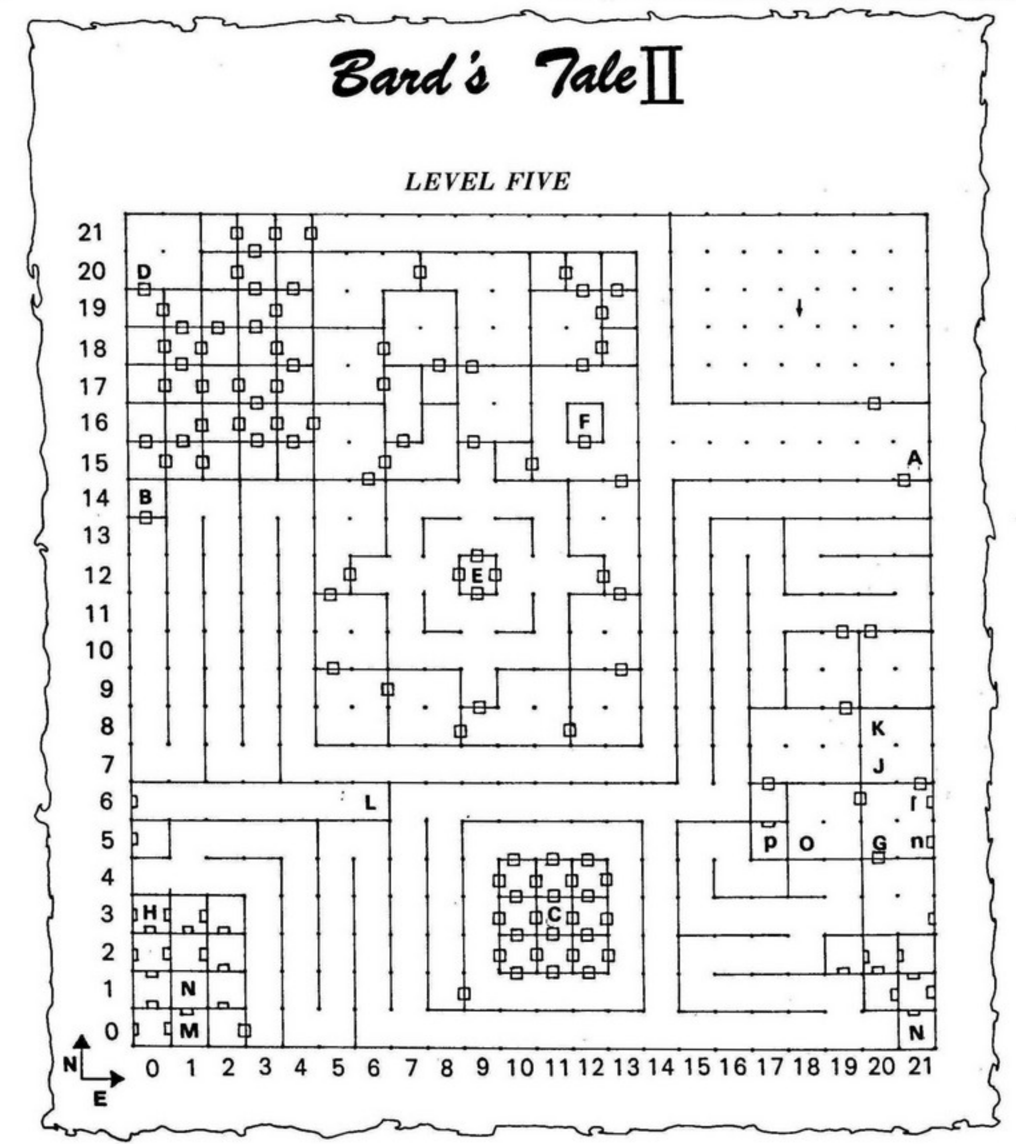
們法力的地區，使法師的法力損耗非常大，但也只得硬撐著探索看看了。經過一段曲折的通道後，在B點發現了另一段訊息："Six we know will try to crow."大伙兒推斷了半天，決定答案是Rooster。

我們再往南方探索之後，在C點找到另一個訊息："The last, you see, is number ten; they cannot be called manly men."我們在經過各方面的考慮之後，大家都一致同意答案是Women。等大伙兒回到北方去探險時，在D點遇到了些麻煩



——Dargoth在那裏。雖然布魯斯很想控制他的心靈以收爲己用，只可惜隊伍中沒有別的空位了，因此當瑪蓮用Meme 的法術將他捉近時，喬的劍和強森的斧頭便飛快的割斷了他的喉頭，將他劈成兩半。

很快的，在E點有一個魔嘴要我們依序回答十個問題，但現在尚缺七和八兩個謎語的答案，只好先行離開。在尋找剩下的謎語時，我們遇到了新的麻煩，法師們的Mage Staff 被怪物偷走了。失去了這項物品法師們的法力點數便無法恢復，大家都很



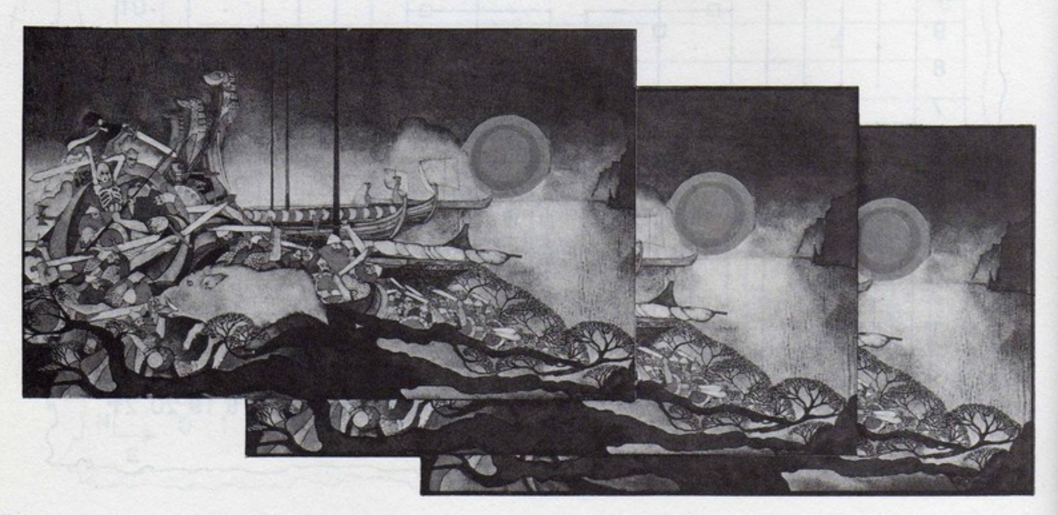
著急，幸好我們及時找到了最後一個訊息（F）："For seven and eight reverse tiny and late"簡單，large 和 early。

在E點依序回答了十個問題之後，我們被傳送到G點進入了Snare＃3。一開始我們就被警告說時間過得很快，大伙兒本不想理會它，但是照明法術很快的失敗，而且所有的法術只剩Scsi 有效，我只好開始唱第七首照明之歌。在H點我們聽到一陣沒有實體的笑聲，然後是一堆很討厭的小房間，因此我們先回到H點，在那裏遇到一名巫師，他說："The room maze leads to salvation."然後就消失了，我們從北邊的門進去。

J點有個聲音說："Without pain can come no success."K點還可以聽到另一段話:"Words of wisdom are of great value. Hearing them three, or even five times can truly give them werth."然後我們回到G點。從I往東，經過一條長長的甬道時，大家的生命點數都不斷下降，通道盡頭是這樣的訊息（L）："The secret is hidden in the dreamspell."我們回頭到I再進來，竟然得到了另一段不同的訊息："The snare of death can be beaten by the mage."這眞是令人太驚奇了，我們想起了前面的提示，因此我們再來回四次，果然又得到其餘的訊息："Turn right at the joke, then right, then ahead, then left twice, ahead twice, right and left." "Drop all your items, or you are lost." "Cry Havok, and let slip the dogs of war." "Kill off all your spellcasters, and you'll be saved."

我們不願殺死自己的同伴，也不願意拋棄許多物品，因此我們只是讓大伙兒的身上都有空間。試試看吧，Joke 就是有笑聲的地方（H），由訊息的指示我們很順利的走到M點，在那裏有個石像復活並問我們："Give me your battlecry or die!"我們又記起了先前的訊息，Havok！我叫道。於是它給我們每人一個Token，我們檢查之後發覺這Token是Dagger。

瑪蓮說：「幸好我們身上都有地方擺這短劍，那可能是很重要的物品，但誰知道呢？」我提醒她我們的時間不多了，尤其是我的喉嚨快不行了，到時候我們就得在黑暗中摸索了。從N傳回n之後，我



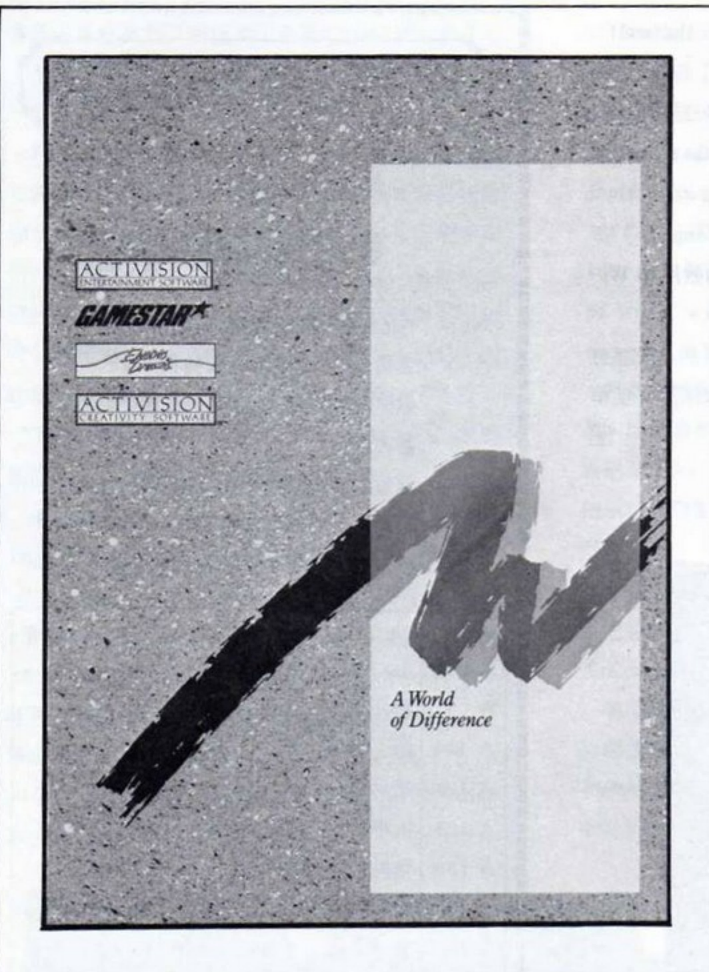
們在O點聽到一個聲音說："Look at the wall!"大家一陣歡呼，出現了一道門。

迫不及待的推門而入，我們得到了第三片神杖的碎片，並且聽到一個聲音說："Thou hast bested me again, oh meagre ones, but I await thy coming, shouldst thou live that song！"布魯斯鑑定過神杖的碎片之後，判斷它的效用和 Wizard War一樣，然後我們被傳送回地面。

我們到Phillippi 物品店賣掉一些戰利品，並且到檢閱廳去升級，然後回到冒險者之家休息，並準備進行下一段的旅程。



/編輯部譯



娛樂軟體世界的封神榜
〈第二部〉



第一章

還記得上一期介紹EOA公司時，曾提及的學生兄弟Activision 公司嗎？對的！本期就將爲您介紹這一家全美兩大娛樂軟體發行公司之一的Activision（另一家爲EOA公司）。

談起Activision ，可能會令許多老玩家陷入深深的回憶之中。原來早期的Activision 即是以設計投幣式大型電玩和卡匣遊戲爲主，雖然粗糙不成熟，但以當時尚在雛形階段的電腦娛樂市場而言，也是件相當令人興奮的事情。直到它替Apple版本設計了第一個遊戲Ghostbusters（魔鬼剋星）以後，才擺脫了居於Atari 幕後製作的地位，正式向電腦娛樂市場出擊。

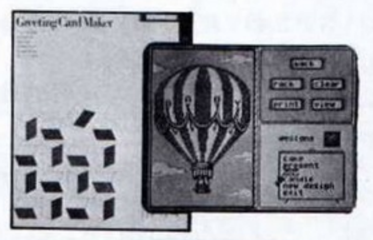
由於早期曾設計大型電玩和卡匣遊戲的經驗，因此對於產品和玩者之間的接觸點較著重在親和力上；意即操作簡單，也不需要特殊的知識和技巧，特別適合初入電玩界的新手，如Hollywood Squares、Spindizzy 等，但是玩者却不一定會贏哦！反觀個人色彩濃厚的EOA公司旗下產品，就沒有這個特色，而以遊戲的難度高吸引玩家，也因此能在電玩市場佔一席之地。野心勃勃的Activision 自是不甘示弱，近年已有朝高難度發展的趨勢。

第二章

站在玩家父母的立場而言，莫不希望電腦遊戲能和知識結合在一起。聰明的Activision 深知此點的重要性，當然不會錯過這一特色，於是該公司的產品從親和力高再延伸出富有知識性，即是深深抓住時下父母的心態。此話怎講呢？我們就以Championship Football（明星杯美式足球賽）為例來做一說明。

首先，它就突破傳統，改以一雙手代表你出現在螢幕上，取代舊有的球員形式，讓你一掃當觀衆的滋味，而眞眞實實的進入球場做一場奮戰。換言之，就是強迫玩者踏入場內，眞的來上一場！隨著球賽的進行，你忽而東忽而西混戰著，無非想多得幾分，好來個滿堂彩，但是一名新手的你又如何達陣呢？別緊張，遊戲中還有戰略指導一項，能讓你隨時從混戰中切換，進行下一次的步署。如此一來，想要不懂美式足球的規則，計分方式、戰略策劃，還眞是有點困難呢！在電腦上做一場場的模擬，然後再運用到實際的球賽中，如此「運籌電腦之中，決勝球場之上」，豈不快哉！

事實上，除了Championship Football之外，Activision 還有不少具有這種水準的遊戲，如Alter Ego（性格轉換記）能明瞭自己眞正的自我、性格趨向；Hacker Ⅰ、Ⅱ（入侵者Ⅰ、Ⅱ）中學習電腦連線；Championship Baseball、Basketball、Football（明星杯棒球、籃球、美式足球系列）中學習這三種運動的技巧和要領；Shanghai（龍牌）中學習麻將的樂趣。等。









第三章

自從Activision漸漸成長以後，它已連續合併Gamestar和Infocom兩家公司，前者以運動類遊戲為聞名，後者則專以出版文字遊戲著稱，而聰明的Activision全然不動聲色，繼續維持這兩個招牌的特色，開始它多樣化的經營，這是Activision第三大特色。

Activision的產品種類之多，能令你咋舌，諸如：由卡通和電影改寫而來的Transformers：Battle to Save the Earth（變形金剛）、Aliens（異形）、Ghostbusters（魔鬼剋星）、Labyrinth（魔王迷宮）；偵探型文字冒險Borrowed Time（向上帝借時間）、murder on the Mississippi（密西西比河上謀殺案）；似寵物般的Little Computer People（小電腦人）；富知識性的Hacker Ⅰ、Ⅱ（入侵者Ⅰ、Ⅱ）、Portal（搶救未來）；運動系列Championship Baseball、Football、Basketball、Golf、Tennis、Boxing（明星杯系列）；爆炸力十足

的音樂製作The Music Studio；棋藝類的Shanghai；令人神精緊繃的動作遊戲Spindizzy；詭譎難測的Tass Times，獨樹一格的Gamemaker（遊戲大師）等，不勝枚舉。

在競爭日漸激烈的電腦市場上，你會驚訝Activision這家公司所出的產品竟能包含得這麼廣，而且不放棄任何版本，只要是電腦就能找到Activision爲其所出的娛樂軟體，它甚至是第一家爲ⅡGS設計軟體的公司！Activision公司如此積極進取，不肯放棄任何市場的精神，更是奠定它今日成功的首要條件，值得我們學習。

第四章

以下筆者就Activision公司幾個型態不同的遊戲作一評論：

1. Alter Ego

這麼好的心理角色扮演遊戲實在不多見。它從日常生活中發展，一點一滴導出玩者的性格所在，並且容許玩者做不同性格的多樣嚐試，確實比EOA的Mind Mirror更佳！

2. Spindizzy

較Marble Madness（瘋狂彈珠）更有創造性和多樣性，每一次玩這個遊戲都有不同的新發現，使你值回票價，最重要的是，它是由我們所熟悉的陀螺來進行遊戲，刺激吧！

3. Greeting Card Maker

這個軟體確實是Activision獨樹一格的產品，也是最具實用性的軟體，透過它可將自己精心設計製作的卡片送給親友，表達深切的情意，是個不可多得的程式。然點子雖佳，說明書却寫得語焉不詳，徒然讓玩家對它的評價大打折扣！

4. Borrowed Time

緊張的氣氛經營得不錯，隨著每位玩家進行的方向不同，會有各種不同的緝兇經過，但是抓到兇手時的結局應是同樣令人興奮！此外，它在繪圖和線索的安排方面都有不錯的表現，是個值得一玩的遊戲。

5. Tass Times In Tonetown

奇特詭異的情節，再加上一份由狗記者所寫出來的報紙，這到底代表了什麼呢？如果你不在乎這些奇怪的內容，你就能接受這個遊戲，而且不覺得是在浪費你的時間，畢竟我們所在的就是一個光怪陸離的世界，不是嗎？

Activision公司的產品目錄

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE™	Commodore		Atari		Apple			IBM PC PCjr & Tandy 1000
	C64/128	Amiga	800 XE/XL	ST	II	IIGS	MAC	
Portal	■	■		■	■		■	■
Aliens™: The Computer Game	■							
Howard the Duck™: Adventure on Volcano Island	■							
Transformers®: Battle to Save the Earth	■							
Labyrinth™: The Computer Game	■				■			
Tass Times in Tonetown	■	■		■	■	■	■	■
Shanghai	■	■		■	■	■	■	■
Hacker II: The Doomsday Papers	■	■		■	■	■	■	■
Murder on the Mississippi	■				■			
Little Computer People	■	■		■	■			
Alter Ego—Male and Female	■				■		■	■
Borrowed Time	■	■		■	■		■	■
Hacker	■	■	■	■	■		■	■
Great American Cross Country Road Race	■		■		■			
Ghostbusters	■		■		■			■
Space Shuttle: A Journey Into Space	■		■		■			
Mindshadow	■	■	■	■	■		■	■
GAMESTAR								
GFL Championship Football	■	■		■	■			■
Championship Baseball	■	■		■	■			■
GBA Championship Basketball	■	■		■	■	■		■
Championship Golf		■						■
Star Rank Boxing	■							
On-Court Tennis	■							
ELECTRIC DREAMS								
Spindizzy	■				■			
The Rocky Horror Show	■				■			
Zoids	■				■			
Titanic: The Recovery Mission	■				■			
ACTIVISION CREATIVITY SOFTWARE								
Greeting Card Maker	■				■			
The Music Studio	■	■	■	■		■		■
Garry Kitchen's GameMaker	■				■			
GameMaker Designer's Library: Sports	■				■			
GameMaker Designer's Library: Sci Fi	■				■			
Paintworks				■				
Paintworks Plus						■		

G-940-05

/施志欣





另一個全新的創世紀Ⅳ世界？
創世紀Ⅳ創作程式

前言

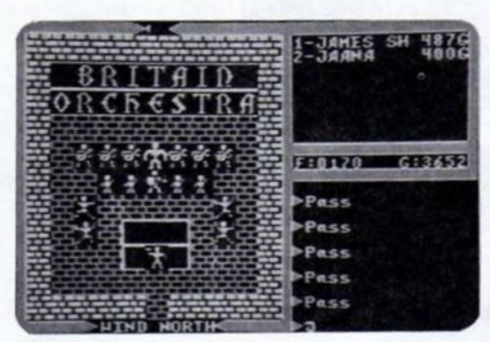
嗨！年輕人，我聽說你是創世紀世界的新主宰，是唯一能決定山川的廢存和百萬人民去留的權力之神。創世紀歷經了魔王摧殘、怪獸橫行，一次又一次的地殼變動，造成我們的世界一次又一次的改變。人民在大地不斷的變動下勇敢地求生存，在Lord British 的領導下，一代又一代地活下去。如今，有了較安定的局面，但地形崎嶇、島嶼零碎的陰影仍在多數人的心中存在著。至高無上的主宰啊！您能給我們一個安樂的新天地嗎？我們的人民也希望經您之手，給他們一個新生命，共同爲建設新的創世紀而努力！！

Dr. James

一、遺失了Lord British的創世紀

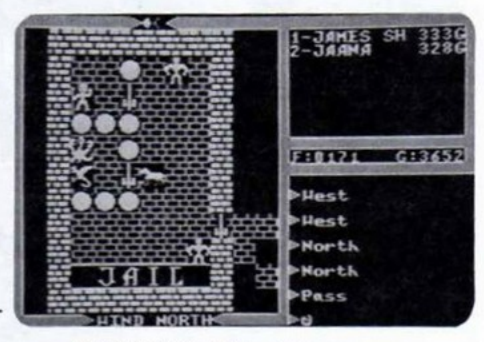
「奇怪！這是怎麼回事？」年輕的巫師徘徊在街頭上，反覆地思考這幾天來的所見所聞，他幾乎不敢相信在他脚下的這片土地是創世紀！彷彿就在昨天，他帶領著七個弟兄，出生入死地進入Abyss，打開了知識美德的寶庫。

回到地球後，由於太懷念創世紀這塊土地，他決定再來拜訪，順便向Lord British 這位賢明的領導者問好。沒想到，事情起了那麼大的變化。Lord British 出國訪問，皇宮中起了大亂，一些貴族們紛紛湧入皇宮，自稱自己是Lord British ，使得國家出現了多位統治者！



▲天啊！這麼多冒牌的British！

- Moonglow的巫師們爲了防止邪魔侵入，在城外施了一道力場，除了法力高强的巫師，誰也無法任意出入。
- Britain 的吟遊詩人們放棄了個人主義，組成了合唱團，在廣場上盡情的表演。
- Jhelom 的鬥士們組織了軍隊，等待Lord Britist的一聲令下，馬上出發掃除在大陸上橫行的盜賊和猛獸。
- Yew 的教皇爲了發揚教士精神，捐出所有的財產，最後變成乞丐，建立一個乞丐王國。但有人發現他的監牢除了關惡龍外，還關了Lord Britist……。
- Minoc 的工匠爲了打造出比Mystic Weapon和Mystic Armor 更精緻强韌的武器和甲衣，造了一個大火爐，不幸引起了大火，至今城中仍是火光熊熊，貧民區內的人也愈來愈多了。
- Trinsic的武士們至今仍在找尋那個骷髏人，卻沒發現在黑暗的角落中，骷髏人已形成一個小集團，準備進行破壞……。
- Skara Bare 的流浪者決心要和牧羊人合作，在城中建立一個牧場，拋去往日流浪生活，開始建設一個美好的家園。
- 變化最多的莫過於Magincia 了，原來的斷垣殘壁全部煥然一新，據說是城內怪獸們捐出平日搜括所得，和某個村莊的商人合作，在這塊廢墟中做起生意來。城中商店林立，招牌琳瑯滿目，它們唯一相同的地方，就是拿錢不給貨——全是黑店。



▲惡龍和British關在一起！

- Paw 的馬店生意仍舊興隆，村內的秘密藥店至今還是大陸上唯一不坐船可到的藥店。
- Sea City 的工具房仍是小偷們聚集的場所，寶

石、鑰匙和火把仍爲搶手貨，六分儀更是他們不公開出售的工具之一。

* Vesper 的殺人武器和村內的怪獸是一樣有名的，特產黑珍珠仍是吸引法師們前往的因素。
* Cave 的位置仍然鮮爲人知，不少清廉的教士們到此隱居，在教堂中終日禱告……。

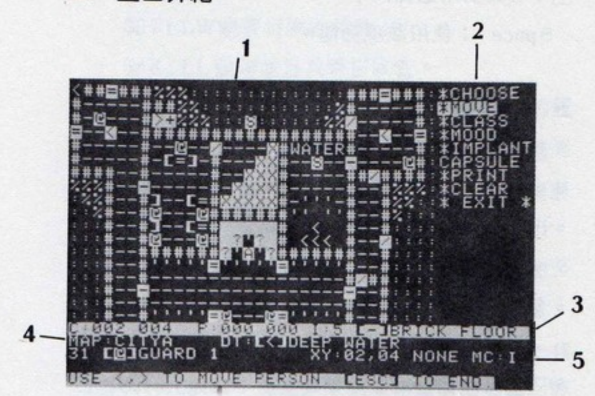
年輕的巫師決心要再出發，到八個城市中再度尋找戰友，在這片似曾相識的土地上再度找尋美德。他唯一不了解的是，爲什麼世界變化得這麼快……。

聰明的你一定知道這是怎麼回事，都是「創世紀製作程式」（Avatar Construction Set／ACS）惹的禍，你想幫助創世紀的居民們創造一個更好的世界嗎？還不快看下一段，趕快學習如何使用ACS！

二、如何開始

首先你必須具有APPLE Ⅱ 64K記憶容量，另外再準備一張空白磁片。你可以先用一些諸如COPY A 之類的程式將「創世紀Ⅳ」的B面（Town）和C面（Britannia）拷貝下來，作爲工作磁片；接著將ACS磁片放入磁碟機中，開機。一會兒便出現標題畫面，按下空白鍵之後，有三項選擇，你可以按⍈、⍗來選擇你要的工作部門，然後按空白鍵決定。再來放入電腦指定的磁片（B面或C面）後，再按 Return 即可開始。ACS 共可分爲三大部門：建築物部門（Builder's Guild），戰鬥畫面部門（Mar's, God of War），世界編輯部（Landscaping Crew）。

三、畫面介紹



1. 主畫面：欲修改的陸地圖形（代號表示）。
2. 工作指令：即操作之功用所在。
3. C：002 004表示＊游標的坐標。

   P：000 000表示十游標的坐標。

   I：5表示一次移動五格。

   〔一〕BRICK FLOOR：表示＊游標所在的圖形名稱及代號。
4. MAP：CITYA，表示畫面名稱。

   DT：〔＜〕DEEP WATER，表示（DUMP TRUCK）所指定的圖形名稱及代號。
5. 31〔@〕GUARD 1 表編號、代號和人物名；XY＝13,29表坐標；NONE表行動狀態；MC：1表訊息代號。

四、基本操作指令

⑴～⑼：可改變＊游標一次移動的格數。

⇤：控制＊游標向左移動。

⇥：控制＊游標向右移動。

Return：控制＊游標向上移動。

⍁：控制＊游標向下移動。

田：可將＋游標移到＊游標所在的位置

⍈：移動功用選擇向上。

[.]：移動功用選擇向下。

Space ：使用該項功能。

五、建築物部門

建築物部門管理城堡、城鎮、村莊和廢墟。這些建築物都有一些相同的特性：

1. 它們的大小都是 32 × 32 格。
2. 每一個建築物可容納卅二個人（ 0 到卅一號）。
3. 每一個建築物可貯存十六組訊息。

註：一開始必須先決定城市，可鍵入[A]到[P]或[@]等鍵來選擇城市。

● 主要功能介紹如下：

1. Ground Crew：負責整個建築物的建設，無論那一個部門都有它的存在。

① Shovel ：這是最簡單的修改工具，它可讓你任意設定＊游標所在的地方。

(i)你可以用[←][→]鍵選擇你要的地形後，按 [Return] 。

(ii)或者直接鍵入圖形代號（如草地按[:]）再按 [Return] 。

(iii)再者可按下 [Space] ，輸入圖形號碼（如草地輸入 004 ，[Return] ）再按 [Return] 即可。

此外，按[,]可使圖形指定回到 000〔 〕Water ，按 [ESC] 可回到選擇頁。

② Detail Crew ：選擇此項後，可直接鍵入你想要的圖形代號，＊游標會向右移動。你可以用[←][→] [Return] [/]等鍵來移動＊游標到你要修改的地方，再鍵入圖形代號。例如：按下[$][$][$][ ][ ][:]，則三座山脈二座丘陵和一塊草地便建立在一起。按 [ESC] 可回到前選擇頁。

③ Bull Dozer ：選擇此項後，則＊游標所經過的地方都畫上 Dump Truck 所設定之圖形代號。這時你只能使用[←][→] [Return] [/] 鍵，按 [ESC] 則回到前選擇頁。

④ Land Fill ：選擇此項後，若按[Y]則十游標和＊游標所造成的方形區域中將全畫上 Dump Truck 所指定的圖形代號。請小心使用！若按[N]鍵則回到前選擇頁。

⑤ Dump Truck ：指定一種圖形，以便於 Bull Dozer 和 Land Fill 運用。其設定方法和 Shovel 。

⑥ Blue Print ：選擇此項後可立刻將畫面上的圖形用印表機印出，但必須先把印表機介面卡插在 1 號插槽上。在印世界地圖時，由於面積太大，必須選擇[R]右半邊或是[L]左半邊。萬一你沒有印表機，而錯選了此項，不要緊張，按 [Ctrl] - [Reset] 即可恢復。

⑦ Exit ：回到前一個選擇頁。

2. Lab：這是有關人物的部分，可創造和修改居民。

① Choose ：尋找欲修改的人物。

(i)可用[←][→]鍵選擇人物後，按 [Return] 。

(ii)或是按 [Space] 找到位於＊游標下的人物，再按 [Return] 。

② Move ：可將 Choose 指定的人物，利用[←][→] [Return] [/]移動到任何地方，按 [ESC] 結束移動。

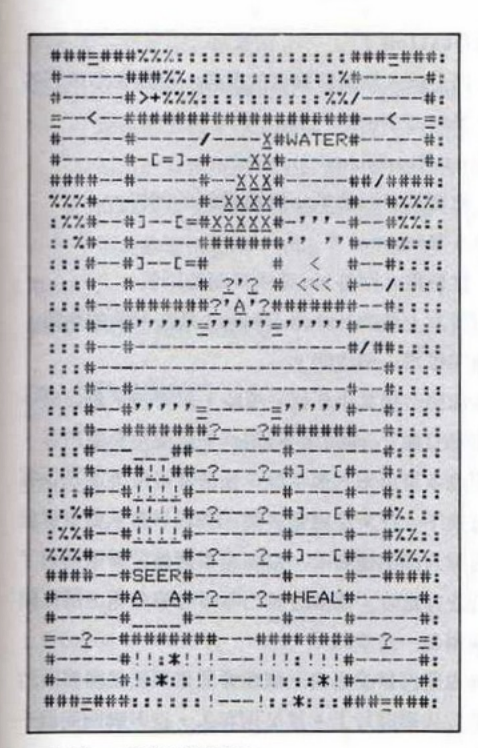
③ Class ：可改變該人物的職業。

(i)可用[←][→]選擇後按 [Return] ，

(ii)按 [Space] 輸入號碼按 [Return] 後，再按 [Return] 即可。如果你選 000 DEEP WATER ，該人物將「創世紀Ⅳ」中被除名。按 [ESC] 可回到前選擇頁。

④ Mood ：該人物的行動狀態，你可選擇：

(i) NONE 不動；



▲ Blue Print的結果。

(ii)RAND自由移動，沒有規律；

(iii)FLLW跟著冒險者移動；

(iv)KILL跟著並且攻擊冒險者。

⑤ Implant Capsule： 改變此人所帶訊息的代號，可按Ⓐ到Ⓟ鍵去選擇；或者按空白鍵，這人物將不說話。

⑥ Print：此項選擇可將所有的人物清單印出。

⑦ Clear：將不想要的人物消除。⊟⊟鍵移動至欲消除之人後，按 [Return] 即可將之消除。

⑧ Exit ：回到前一個選擇畫面。

3. Sociologist：這是負責創造和修改訊息的記憶內容，其中城市@和A的記憶內容是相同的。

一個城市中可有十六種不同的對話內容，在螢幕左邊會先列出A至P十六個人物及名字，可按Ⓐ至Ⓟ鍵選擇人物，或按 [ESC] 回到前選擇頁。對了，你不必因爲城市中有卅二個人却僅有十六個記憶內容而擔心，舉個例子來說：警衞（Guard）就常說同樣的話。在選擇人物後，出現新的畫面，這時

▼兼具創造與修改訊息的記憶內容。

/-STONE-\

VIRTUE:	PRNCPLS:	MANTRA:	COLOR:	DUNGEON:	CLASS:	CITY:
HONESTY	T	'AHM'	BLUE	DECEIT	MAGE	E
COMPASS	L	'MU'	YELLOW	DESPISE	BARD	F
VALOR	C	'RA'	RED	DESTARD	FIGHTER	G
JUSTICE	T/L	'BEH'	GREEN	WRONG	DRUID	H
SACRIFICE	L/C	'CAH'	ORANGE	COVETOUS	TINKER	I
HONOR	T/C	'SUMM'	PURPLE	SHAME	PALADIN	J
SPIRIT	L/C/T	'OM'	WHITE	HYTHLOTH	RANGER	K
HUMILITY	??	'LUM'	BLACK	**	SHEPERD	L

MISC. IMPORTANT LOCATIONS

BOOK	CITY B	7,6	(TRUTH)
BELL	WORLD 4	176,208	(COURAGE)
CANDLE	(NEAR LOCK LAKE)		(LOVE)
SKULL	WORLD 4	197,245	(WHEN DOUBLE DARK MOON)
NIGHTSHADE	WORLD 2	46,149	(WHEN DOUBLE DARK MOON)
MYSTIC ARMOR	CITY C	22,4	(ONLY BY FULL AVATAR)
MYSTIC WEAPONS	CITY D	BETWEEN 4,12 AND 12,19	(")



▲人物畫面的各項功能。

(P) erson name：

人物名稱，當你問名字時的回答。

(G) ender：

此人物的性別。如果她是女性，則此欄用 She，在答話時回答："She says"。

(D) escription：

形容此人物的外表，當你問 Look 時所得的回答。

(J) ob：

該人物的職業，當你問職業時所得到的回答。

(H) ealth：

該人物的健康情形，當你問健康所得到的回答。

(A) Keyword 1：

得到第一個回答前所必須輸入的關鍵字，爲四個字。例如關鍵字爲 POIS，則當冒險者問"POISON"，就會得到第一個回答。

(B) Keyword 2：

第二個關鍵字，用法和第一個相同。

(1) Answer 1：

打入第一個關鍵字所得到的回答。

(2) Answer 2：

打入第二個關鍵字所得到的回答。

(Q) Uestion：

這是該人物問冒險者的問題，冒險者必須回答 Yes 或 No。

(Y) es Response：

當冒險者回答 Yes 時所得到的回答。

(N) o Response：

當冒險者回答 No 時所得到的回答。

至於左上角的 Extra Space 是指剩餘的空間，一個字母爲一個空間。

當你要改變其中任何一項時，只需按下最前面一個字母（如 Person's Name，只要按 P 即可），一行最多可寫十六個字母，任何時候按下 Return 即可換下一行，全寫完後按 ESC 表示結束。因爲每個人的記憶有限，電腦也不例外，當你超過了它的貯存量時，電腦會發出嗶嗶聲警告你，所以你要善用每一份空間。

當你全部修改完時，電腦會問你要不要將修改的資料存入磁碟片上。按 Y 則存入，按 N 就回到前一個選擇頁。

關於記憶和對話內容可說是「創世紀Ⅳ」中一項很高的技巧，在修改時尤其要注意 Keyword 的來源，Keyword 通常在前幾項基本問話（如 Name、Job、Look、Health）會提示出來，但也有一些重要的 Keyword 必須由其他城鎮的人提供，所以製作時務必要求連貫。另外像 Mantra 這類的訊息是固定的，不可以任意改變，修改時最好能對照一下。

任何時候按 ESC 都可回到主畫面。

4. Load：

提取另一個城市的資料，直接按Ⓐ至Ⓟ或@鍵選擇一個城市即可。

5. Save：

將電腦目前的記憶資料存入任一城市中，可選擇

@和A至P其中一個城市。

注意：在貯存時要特別小心，如果你修改完了C城市的資料，存入時卻不小心按了D，則原來的D城市將完全毀滅，而由新的C城市取代之。所以貯存時要特別留意一下左下角的城市名稱（Map）。

6. Exit：

回到一開始的部門選擇頁。

六、戰鬥畫面部門

戰鬥畫面是指和怪物作戰時的戰場，故Disk B和C都用到了。首先必須放入B面或C面，再輸入戰場代號。戰場的代號和名稱如下表：

每一個戰鬥畫面都是11×11格組成的，它有幾項功能如下：

1. Ground Crew：

戰場地形的設置，使用方法在建築物部門第一項已有介紹。

2. Start Places：

選擇此項後，戰場上會出現1至8和A至P等數字。1至8代表你的冒險者在開始作戰時的位置，A到P則表示怪物開始戰鬥時出沒的地點。

①Set Place：

選擇此項後，在1至8和A至P中任選一個，就可令它移動到•游標所在的位置，所以要先把•游標移動理想位置後再選此項。

②Exit：

回到前一畫面。

3. Load：

提取一個戰場的資料，必須輸入代號。

4. Save：

存入一個戰場的資料，必須輸入代號。

5. Exit：

▼戰場的代號和名稱表

```
DISK B:
BATTLE  B  NEAR BOULDER
        F  FOREST
        G  GRASS
        H  HILLS
        O  OFFSHORE
        R  RIVER (CROSSING BRIDGE)
        S  SWARP (MARSH)
        C  BRICK FLOOR
        D  BRICK FLOOR
        A  COUNTER OR CORRIDOR

DISK C:
BATTLE  B  NEAR BOULDER
        E  BOAT TO SHORE
        F  FOREST
        G  GRASS
        H  HILLS
        I  SHORE TO BOAT
        O  OFFSHORE
        P  OCEAN
        R  BRIDGE
        S  SWARP (MARSH)
        T  BOAT TO BOAT
        C  BRICK FLOOR
        D  BRICK FLOOR
```

回到開始時之選擇頁。

在製作戰場時，不妨配合地形作設計，使它能達到逼眞的效果。人物的出現位置應儘量有利於自已，障礙物適當的安排對作戰也是非常有利的。

七、世界編輯部門

「創世紀Ⅳ」世界的廣大是衆所皆知的，整個世界由256×256個方格組成，面對這個巨大的世界，ACS將它切成四塊。每塊是由128×128個方格組成，雖然仍是非常廣大，但已較原來便於編輯。

進行編輯時首先放入Disk C面，按 Return 後會出現四項選擇：

①Up Left 左上　②Up Right 右上

㉚選擇 Sociologist，並按P。
㉛按下P輸入"DAN THE MAN"，Esc。
㉜按下G輸入"HE"。
㉝按D，輸入"NICE GUY"，Esc。
㉞按I，輸入"I AM A"，Return，"PROGRAMMER"，Esc。
㉟按A，輸入"NICE"，Return。
㊱按I，輸入"GOSH YES，" Return，"ISN'T EVERYONE？"，Esc.
㊲按B，輸入"PROG"，Return。
㊳按2，輸入"I WORK FOR"，Return，"MAGICSOFT"，Esc。
㊴按Q，輸入"DO YOU WORDSHIP"，Return，"LORD BRITISH？"，Esc。
㊵按Y，輸入"EEEK！A FANATIC！"，Esc。
㊶按N，輸入"MR. AVATAR WON'T"，Return，"LIKE YOU！"，Esc。
㊷按H，輸入"PRETTY GOOD"。
㊸按 Esc，接著按Y。
㊹按 Esc 脫離 Sociologist。

COORD/16	USE'	REMAINDER:	USE"
0	A	0	A
1	B	1	B
2	C	2	C
3	D	3	D
4	E	4	E
5	F	5	F
6	G	6	G
7	H	7	H
8	I	8	I
9	J	9	J
10	K	10	K
11	L	11	L
12	M	12	M
13	N	13	N
14	O	14	O
15	P	15	P

◀ 商數和餘數的文數字換算表

㊺選擇LAB，接著選Clear，利用⊟⊟和 Return 清除所有人（0至31）。
㊻按 Esc，接著選擇Choose。
㊼利用⊟⊟選擇＃31，按 Return。
㊽選擇Class，按 Space，輸入"84"，Return 兩下。
㊾選擇Move，移動＊游標到（4,14），按Esc。
㊿選擇 Implant Capsule，接著按P。
51選擇 Choose，利用⊟⊟選擇＃30，按 Return。
52選擇Class，按 Space，輸入"82"，Return 兩下。
53選擇Move，將＊游標移動到（16,16），按 Esc。
54選擇Mood，按4。
55選擇Exit。
56選擇 Save，並按F。

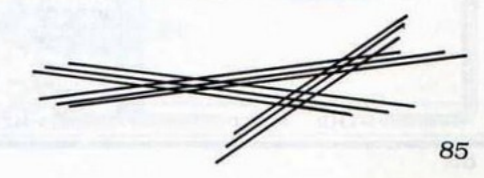
大功告成，接著你可以開始玩「創世紀Ⅳ」，到新的Britain去參觀一下。Britain 位於王城左邊不遠，如果你不知道怎麼去，只要讓你的冒險者一死，馬上就會出現在王城。

九、後記

①關於坐標：

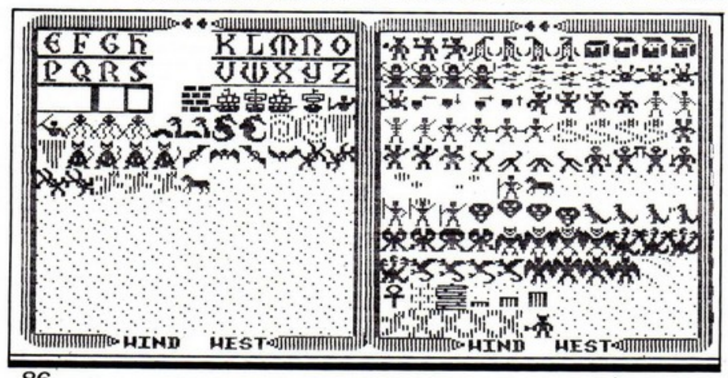
每當你告訴冒險者何處有什麼東西時，你必須告訴他一個六分儀可測知的坐標，在城市中或大陸上都須靠它確認位置。在 ACS 中用數字表示如（233,40），在「創世紀Ⅳ」中則必須用文字說明如：（LONG O'J"，LAT C'I"），其換算方法只要將它除以16，再將商數和餘數換算成文字即可。

No.	Name	說明	符號
017	SHIP	船（向北）	<F>
018	SHIP	船（向東）	<F>
019	SHIP	船（向南）	<F>
020	HORSE	馬（頭向左）	<H>
021	HORSE	馬（頭朝右）	<H>
022	RATTRN FLOOR	六角圖形地板	—
023	BRIDGE	橋	〔＝〕
024	BALLOON	熱汽球	<B>
025	UPPER BRIDGE	橋的上端	〔＝〕
026	LOWER BRIDGE	橋的下端	〔＝〕
027	LADDER UP	向上梯子	〔<〕
028	LADDER DOWN	向下梯子	〔>〕
029	RUINS	廢墟	<R>
030	SHRINE	神殿	<S>
031	SHIELD DUDE	冒險者	〔@〕
032 033	MAGE	巫師	〔M〕
034 035	BARD	吟遊詩人	〔B〕
036 037	FIGHTER	鬥士	〔F〕
038 039	DRUID	德魯伊教士	〔P〕
040 041	TINKER	工匠	〔T〕
042 043	PALADIN	武士	〔P〕
044 045	RANGER	流浪漢	〔R〕
046 047	SHPERD	牧羊人	〔S〕
048	WATER W/DISC	柱子	<?>
049	TRIANG LWR.LF	三角邊的水池左下	<?>
050	TRIANG LWR.RT	三角邊的水池右下	<?>
051	TRIANG UPR.LF	三角邊的水池左上	<?>
052	TRIANG UPR.RT	三角邊的水池右上	<?>
053	TILE W/DISC	桅桿	<?>
054	TILE W.CROSS	船舵	<?>
055	BOULDER	鵝卵石	〔＊〕
056	DEAD MAN	死人	〔@〕
057	ROCK WALL	岩牆	＊
058	ORNATE DOOR	上鎖的門	〔＋〕
059	PLAIN DOOR	無鎖的門	〔－〕
060	CHEST	箱子	<x>
061	ANKH	神像	<A>
062	BRICK FLOOR	地板	—
063	TILE FLOOR	瓷磚地板	＋
064	MOON GATE	月之門	<G>
065	MOON GATE	月之門	<G>
066	MOON GATE	月之門	<G>
067	MOON GATE	月之門	<G>
068	POISON FIELD	毒力場	<!>
069	FRC.PN FIELD	牆力場	<!>
070	DMG5 FIELD	火力場	<!>
071	SLEEP FIELD	催眠力場	<!>
072	SOLID WALL	牆	〔 〕
073	SECRET B.DOOR	暗門	〔／〕
074	ALTAR	祭壇	<－>
075	CAMPFIRE	營火	〔!〕
076	DMGIO FIELD	火焰	<!>
077	DOT	攻擊之點	<?>
078	MAGIC SPHERE	魔球	<?>
079	??	攻擊火球	<?>



080 081	GUARD	衞　　兵	〔@〕
082 083	MERCHANT	店　　主	〔@〕
084 085	SINGER	歌　　手	〔@〕
086 087	JESTER	弄　　臣	〔@〕
088 089	BEGGAR	乞　　丐	〔@〕
090 091	CHILD	小　　孩	〔@〕
092 093	COW	牛	〔@〕
094 095	L.BRITISH	國　　王	〔@〕
096	A		A
097	B		B
098	C		C
099	D		D
100	E		E
101	F		F
102	G		G
103	H		H

104	I		I
105	J		J
106	K		K
107	L		L
108	M		M
109	N		N
110	O		O
111	P		P
112	Q		Q
113	R		R
114	S		S
115	T		T
116	U		U
117	V		V
118	W		W
119	X		X
120	Y		Y
121	Z		Z
122	COUNTER 1	櫃　　臺	=
123	COUNTER 2	櫃　　臺	〕
124	COUNTER 3	櫃　　臺	〔
125	COUNTER 4	櫃　　臺	<=>
126	COUNTER 5	櫃　　臺	<=>
127	BRICK WALL	磚　　牆	＃



以下爲所有怪物之表，它們都有相同的代號〔@〕，每種怪物均有二種以上之外形，以下僅列出開始之號碼。

號碼	英　文　名　稱	中文名稱
128	SHIP(PIRATE)	海盜船
132	NIXIE	海　精
134	SQUID	烏　賊
136	SERPENT	海　蛇
138	SEA HORSE	海　馬
140	WHIRL POOL	旋　渦
142	??	龍捲風
144	RAT	老　鼠
148	BAT	蝙　蝠
152	??	毒　蟹
156	GHOST	鬼　魂
160	SLIME	黏　怪
164	TROLL	巨　人
168	GERMLIN	小妖怪
172	MIMIC	化形妖
176	REAPER	死　神
180	INSECTS	毒　蜂
184	GAZER	眼　魔
188	PHANTOM	幻影魔
192	ORC	半獸人
196	SKELETON	骷　髏
200	ROGUE	盜　賊
204	PYTHON	巨　蛇
208	ETTIN·	雙頭怪
212	HEADLESS	無首怪
216	CYCLOP	獨眼巨人
220	WISP	煙　魔
224	WIZARD	巫　師
228	LICH	巫　妖
232	LAVA WIZARD	火山蜥蜴
236	ZORN	巨口妖
240	BALRON	魔　精
244	HYDRA	三頭龍
248	DRAGON	飛　龍
252	DEVIL	惡　魔

（上接62頁）

〈一至七十九場勝利密碼表〉

1	EDBBAAJ	28	KIABIDO	55	FHFHBEN
2	ECBBCBL	29	DJABICH	56	FGFHDFP
3	EBAHCAO	30	HIABBDE	57	JNFBDED
4	EAEHABA	31	HLABBCG	58	JMBBJFF
5	EDEHAAC	32	HKABDDI	59	ANBBJGO
6	ECEFCBC	33	HBBFDCD	60	CMABAHG
7	MBEBCAE	34	HAFFBDF	61	CPABAGI
8	MAABIBG	35	HDFFBCH	62	COABCHK
9	BBADIAN	36	HCEHDDK	63	GNAFCGA
10	BAADBBG	37	PBEDDCH	64	GMEFAHC
11	BDADBAI	38	PAADJDO	65	GPEFAGE
12	BCBDDBL	39	GFABJAF	66	GGFFCHP
13	BBBHDAN	40	EEABAFO	67	OFFBCGB
14	BAFHBBP	41	EHABAEA	68	OEBBIHD
15	BLFHBAJ	42	AGADCFA	69	HFADIGN
16	BKFHDBL	43	AFAHCEC	70	HEADBHG
17	JJFDDAN	44	AEEHAFE	71	HHADBGI
18	JIADJBO	45	AHFHAEH	72	HGABDHI
19	AJADJCH	46	AGFHCFJ	73	HFAFDGK
20	CIADADA	47	IFFDCEL	74	HEEFBHM
21	GDBDACP	48	IMBDIFF	75	DHEHBGM
22	GCBDCDB	49	BNBDIEO	76	DGEHDHO
23	GBBHCCD	50	BMBDBFH	77	LFEDDGA
24	CIFFADH	51	BPADBEI	78	LEBDJHD
25	CLFFACJ	52	BOADDFK	79	CBJDJLM
26	CKFFCDL	53	BNAHDEM		
27	KJEBCCM	54	FEFHBEL		

/西門孟

IBM

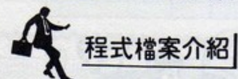
十六位元應用軟體介紹系列三



Show Partner 動畫處理程式

從Apple的Take 1、電影大師(Movie Master)、卡通大師(Animate)系列延續下來的傳統，讓動畫製作再也不是一件難事。但到了PC電腦的系列，似乎就沒見到像樣的程式可以媲美Take 1，不是嗎？以下就爲各位讀者介紹一個相當像樣的程式——Show Partner。

目前Show Partner已經出版到2.0版，這也正是筆者今天大致要介紹的，雖然我也會提到1.0版，不過還是建議大家都使用2.0版。



程式檔案介紹

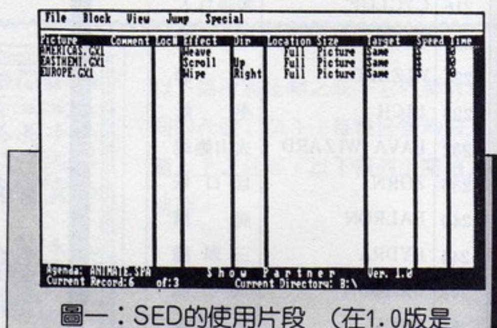
事實上1.0版的Show Partner磁片中並未註明它是1.0版，而2.0版的Show Partner上就寫的很清楚，購買時請注意。目前市面上只有1.0版的原文說明書，但不甚理想！所以讀者別指望有說明書可看，最好是自己多試試，並多方求教討論，才會有心得。在1.0版上有四個主要的檔案，茲介紹如下：

(1)Capture . Exe——

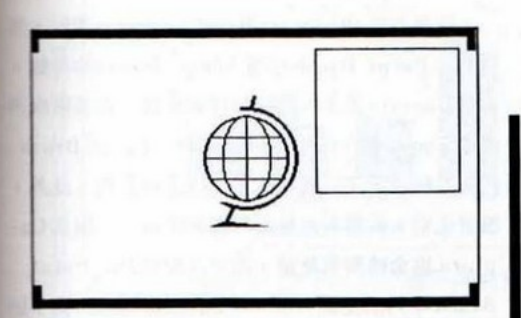
Show Partner的圖形擷取程式，此檔案於2.0版也有。有一點會讓讀者興奮的是，此功能可擷取PC Paint Brush的圖案。

(2) Sp. Exe——

Show Partner動畫聯結器。用此檔案可將你製作好的圖畫以一定的控制流程顯示出來，你也可用一些高階語言來使用這個動畫驅動器。



圖一：SED的使用片段 (在1.0版是SP)。



圖二：GED的使用片段 （在1.0版是SPGE)。

(3)Spge．Exe——

Show Partner圖形製作修改程式。此檔案可製作修改由Capture擷取下來的圖形，但此軟體繪圖的功能不及PC Paint Brush，所以可先用Capture來抓下PC Paint Brush的圖形，再自行修改。

(4)Show．Exe——

當你做好了一個秀（Show）或Demo之後，磁片中一定要有此檔才能驅動，否則就動彈不得了。

以上是1.0版的檔案介紹，而2.0版有三張磁片，以上的功能均在第一張的程式磁片（Program Disk）中可見，但名稱稍微不同：Sp．Exe改爲Sed．Exe，而Spge．Exe叫做Ged．Exe，其他檔案名稱大同小異，這是使用者該注意的地方。

此外，Show Partner 2.0版的第二張磁片是一些資料（Data），大都是英文字形檔；第三張是教學磁片，所以若善用第三張磁片，你不需要說明書也很容易上手，這是Show Partner 2.0版吸引人之處。



軟體功能介紹

Show Partner能將製做好的成品以錄影帶、幻灯片或報表的形式使用，它的輸入設施可以是鍵盤、老鼠、光筆、數化板、搖桿或任何其他繪圖軟體的成品，輸出設備可以是EGA，單／彩色顯示器，列表機或繪圖板等等。

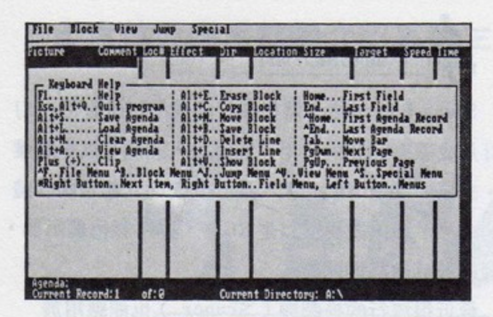
最近很流行的描圖機（Scaner）也能應用於Show Partner，只要是報紙、圖片、照片等紙張形態的文件均可送入描圖機內，再將其數位化出現於螢幕上。但因爲該設備的價格偏高，在台灣尙無法普及。據筆者所知，已經有一些公司行號，以高價買入描圖機這類的機器，並以Show Partner做促銷的廣告示範程式，效果相當不錯。

最後，在使用Show Partner前要先了解你硬體上的配備，找出Show Partner的安裝（Install）軟體，操作才會正常。若你使用的是單色螢幕，你會發現它在單色顯示幕的表現絕不遜於彩色顯示器，可見這個程式的設計是照顧到了各類型的使用者。

技術指導

筆者對於使用此程式的輸入設備上，有一個十分誠懇的建議——使用老鼠（Mouse）。用老鼠的功能太多了，信不信由你，以後老鼠將是與電腦溝通的一大橋樑。而且使用了老鼠也不會減少鍵盤的功能，但別忘了使用前要先執行過Msmouse.Com檔才算是安裝好。

第二項建議是使用備份。一旦你拿到了磁片，就將其視爲母版，加上防寫貼紙，拷貝一份下來使用。使用母版常使人落入萬劫不復的地步，你能體會吧！在備份上執行，也在備份上安裝，切記！



圖三：使用SED時可按〈FI〉請求幫助。

另外在執行Sp ．Exe 或Sed ．Exe 時，常令人感到不知所以然，不曉得要打入何種指令，此時按＜F 1＞就會出現輔助幕，方便吧！

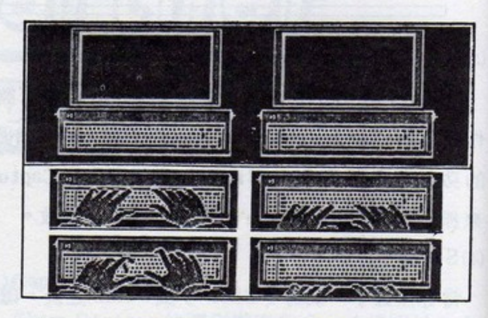
又在做圖形編輯時，1.0 版使用的是 Spge. Exe，而 2.0 版則是使用 Ged. Exe ，其圖形編輯的操作不太容易，且功能與PC Paint Brush 各有千秋。其操作方法在本篇文章不加贅述，但若是不知從何下手，在此告訴你一些常用鍵：＜F 1＞～＜F 9＞，＜↑＞，＜↓＞，＜→＞,＜←＞,＜DEL＞，＜INS＞ ，希望對讀者在使用上會有幫助。

而當你在使用Spge或 Ged 時，可以中途跳到DOS 中，此時的圖形編輯程式是在RAM 中，只要有需要你可馬上又跳回去。在有系統的處理圖片下，Ged是比PC Paint Brush 好用，它可輕易的改變磁碟機號數和目錄次目錄。我們可說它是個較正統的圖形編輯器，我在下一章會做個比較。

對了！用Capture是個不錯的主意，你該將它放在Autoexec. Bat 中，它可擷取任何存於磁片檔案中的圖形和文字，內定的中斷按鍵是 CTRL - ALT - + ，此鍵可以更改，但要在 Show Partner 的安裝程式中設定。



若要擷取於PC Paint Brush中完成的圖形，則於PC Paint Brush中用Show Screen的功能，再用Capture抓下。若抓好後要使用，則需關機再啓動Show Partner，原因是PC Paint Brush已將系統設定了一些程式，所以才需關機。此外，讀者先別太高興有這種擷取圖形的程式，因爲Capture也會將圖形壓縮，而又採用與PC Paint Brush不同的壓縮方法，所以用Capture 抓下的圖形也只能在Show Partner中使用而已。



圖四：用GED來做動畫所需的資料，但在SED可抓取該圖的某塊區域。



應用

剩下來是看你的應用了，這個軟體能有多大的威力，全要看你如何使用、發展和擴充。但爲了讓讀者了解Show Partner 的各項用途，筆者提出一些構想供你參考：

若你是公司的職員或主管，想讓你的上司或屬下更明瞭你的構想，你就該使用Show Partner。英文有句俗話：「千言萬語比不上一張圖片」，你可在Show Partner 上顯示流程圖、條圖（ Bar Chart ）、扇形圖（ Pie Chart ）、函數圖、……等等，甚至3 D圖或是照片（經由數化機器）來展示你的草樣。

圖五：一個用Show Parther展示的條狀圖。

圖六：扇形圖。

圖七：用GED時，將圖形存檔。

若你有個店面，想經由櫥窗作商品展示，Show Partner也是你最好的選擇。

若你是個學生，參加科學展覽，不論你是否展出電腦相關的主題，你都可以用 Show Partner來向評審老師及參觀的人做展示。你可以展示實驗步驟、過程及最終發現，相信那會有很好的成效。

若你只是個很單純的個人電腦使用者，你可使用 Ged 來加强你印表機印圖形的功能。你可先用Capture抓下要印的圖（若你抓的是文字頁，則Capture會問你要不要轉換爲圖形頁），再用Ged列印。印圖形時可使用强調模式，印兩次、正印、橫印，放大，縮小，聽到這裡會使你興奮吧！我好幾次投稿的圖形都是用 GED 印的，因爲那會使圖形清楚多了！同時你可用Capture抓些其他有名的應用軟體的畫面，如Lotus 1-2-3，dBASEⅢ，Microsoft Chart，Chart master，Dr.Halo Ⅱ，和其他MS-DOS下的套裝程式。



結語

Show Partner 的介紹到此結束了，我之所以要提出這套軟體來分享給讀者，是因爲這是個相當優秀的軟體。PC 的應用軟體不下千種，良莠不齊，當你有某種特殊的需要而找不到適合的軟體時，那種洩氣的心情眞是難以言喻。所以一系列的應用軟體介紹下來，你要是都能親自使用一番，那必定會對電腦的使用相當得心應手。由PC Paint Brush 這個親近人的繪圖軟體，Norton Utility 幫助你做好整理系統、加强系統的工作，到本期介紹的動畫輔助設計的系統，相信會對您有相當的幫助。謹祝讀者操作愉快！



/ 高文麟





名　　稱：Tawala's Last Redoubt
適用機型：Apple Ⅱ Series
出版公司：Broderbund

● 消滅亂世之王

在黑暗世紀的末期，出現了一個執萬千利兵、權勢非凡的亂世之王——Tawala。生活於混亂征戰中的百姓原本期望他能克定戰事，成爲一名新時代的領袖，可是Tawala四處攻掠城池，以恐怖統治人民，逐使世界益陷入水深火熱之中。

幸而亂世中出了一位名叫Benthi的英雄。Benthi運用謀略，終於擊潰了Tawala的大軍，世界得以和平統一了。

但是在亂軍中Tawala不知逃往何處，後來Benthi終於得知Tawala逃回了他的基地角面堡，該城堡的位置居於一隱蔽的山中，從不與外交通。除惡務盡，Benthi爲了防止Tawala的奸謀死灰復燃，遂組了一支敢死隊，帶了有限的槍枝和錢財，準備和Tawala一決死戰……。

該地區有八個市鎮，分由四位酋長治理，Benthi到了那兒後，召募了四名信差，爲他進行聯絡傳令的工作。爲了對抗Tawala大軍，Benthi必須再展發揮所長，在衆位酋長間周旋，調借兵員武器，才能和Tawala進行一場大戰；他也可以派遣間諜刺探敵情，盡一切力量，求一切可能，以剿滅Tawala！

「最後角面堡」(Tawala's last Redoubt)是Broderbund公司一九八一年出品的一個作品，當我首度接觸到它，認眞的去玩過後(這是最近的事)，心中卽驚嘆Broderbund在那麼久前所出的電腦遊戲就有如斯的功力。這是個別樹一格的戰略遊戲，簡易而不顯粗糙，其中趣味橫生，尤其是進攻角面堡那場大戰，令人深感值回票價。縱使以今天的觀點來看，「最後角面堡」仍是一個不可多得的好Game。現在，就讓我們一同分享其趣味之所在。

● 開始遊戲

在Boot磁片後，我們首先得選擇遊戲進行之速度，由1至9，依慢而快。選1時，時間是以一分鐘爲單位；若選39，時間則一小時一小時飛快地消逝。不過這選擇並不要緊，因爲在遊戲進行中我們仍然可以調節此一速度之快慢。選擇完成後，按下 Return 。

接著，我們要決定是否要重新開始一個新的遊戲，或是繼續先前未完成之戰役，以數字鍵1和2選擇；我們先選1，關於繼續遊戲之部分稍後會做介紹。

●指令詳解

選擇已畢，稍候一會兒，等標題畫面過後，遊戲正式開始。此時我們所見到的畫面是如附圖㈠的營地的畫面，這是Bethi 最初的基本據點，畫面左上角的字表示你現在所在的地點，右上角則是時間。此時畫面右下角的三個選擇項是遊戲的基本指令，依序介紹如下：

1. Messenger：

此指令之功用在於指派手下四名信差傳達消息。選取後，畫面上將顯示四名信差的名字，以其名字之第一個字母決定人選。接著，電腦會詢問我們傳遞之對象，我們可以把訊息傳給Dumas，Anson，Covoi 或Beonj 四位酋長；也可傳給我方派出在外的人員，前四者只須鍵入其名字之字首，至於我方人員則以Ⓞ鍵表示之。

如果對方是四位酋長之一，接下來必須決定要不要給這位酋長送些金子。不給，選N（Nothing）；要給的話選M（Money），接著要輸入給多少錢（給不給得視該酋長之性情及他領地之狀況，投其所好，方能諸事順利）。

再來就得提出我方的要求了，一次可以要求三種援助之一，分別爲A——軍火（Arms），M——金錢（Money）或T——兵援（Troop），選定後均須輸入數量。最後，我們還得告訴對方將這些人員或物資（如果他肯給）送至何地，地點均以城鎮名稱之字首代表。信差在臨行前會請示你，是否要威脅對方以求達成目地，我們最好先秤秤自己的斤兩，再考慮對方的性格，否則信差的頭被對方砍了用盤子送回，可不是一件美事（哀哉）！

如果選擇了Ⓞ鍵，即表示我們要調遣派出在外的軍隊，此時先得輸入軍隊所在之地點（第一個字母，別忘了），接著再輸入調移之目的地則一切OK！

2. Intelligence：

Benthi 手下有一個大大厲害的間諜頭子名叫P-aoli，手下領導了兩名間諜，此指令表示向他詢問各地區之消息，各酋長之個性等資料。選取後畫面右下將列出四個輔助指令，再次介紹如下：

①Map：

查閱地圖（附圖二）。地圖上標出了各城鎮之





附圖一



附圖二

三項目，一是槍枝數（廿七枝），二是錢財，三是軍員（一百五十人）。若我們派出了間諜（等等會告訴你，別急），測出對方兵力則以橘紅色字顯示於螢幕上（同樣列在所處之城鎭旁邊）。此時，選擇任兩個地點（字首！），畫面左下將顯示兩地間行程所耗之時間，按下 Return 鍵即回到輔助指令。

② Dossiers：

Paloi 會爲你翻出人物資料，你可以查閱四位酋長之性情及所在城鎭，也可以看看你手下四名信差來自何地（若派他回故鄉辦事，則成功率大增矣，此乃地緣關係，非裙帶關係。）同樣的，也是用人名之字首作選擇，示範如附圖㈢，這是 Covoi 酋長的性情。



附圖三

③ Geographical：

此時，Paoli 會爲你提供各地之人口狀況以及該地歸何位酋長統領，千萬要記下來，這可是重要資料哦！

④ Send Agent：

Paoli 會將手下的間諜派到你指定的地點。但 Paoli 手下只有二名間諜，一旦全部派出後，你又要叫他派遣諜報人員，他會請示你是否要他親自出馬。你把他派去了不打緊，這下你輔助命令的四項功能將無法再用（主其事者遠去乎！）所以非到萬一切切不可把他「派著玩」



城鎭一景

。當然，你把他派出後，再要信差去叫他回來倒也是個法子。派遣了間諜的市鎭旁會列出一行〝Agent〞字樣，那麼，該處敵軍人數在查閱地圖時可一目瞭然，間諜人員也會向你傳達敵軍的動態。

※輔助指令即此四項，在輔助指令顯示時按下 Return 鍵，可使畫面回到基本指令顯示。

3. Orders：

大戲上場，我們可以派遣軍隊（Troop Movement）或移動指揮部（Break Camp），方法如下：

① Troop Movement：

選擇後我們得指出目的地再派遣人數。但由於軍隊中人人得有一桿槍，故縱使我們有六百人，如果只有十支槍，也只能派出十人進行戰爭。再來則是作戰之指示，〝S〞是佔領據點（Secure Town），〝L〞是洗劫（Loot & Piliage），佔領據點用途不在話下，洗劫則可充實財力；最後得告訴軍隊事後之任務，〝S〞是要他們停留原地（Stay on station），〝R〞是回到指揮部（Return to Base），〝M〞則是調往他處（Move to …），該怎麼做，那就看你決定了。

② Break Camp：

這是移動本部的指令，我們得下達命令將指揮部移往何處，指揮部一次只可移動至鄰近之地

點，而且必須有道路相通方可行進，接著我們就看畫面顯示某個傢伙星夜飛奔吧（軍令大如山）！

4.其他指令：

①在附圖(一)之基本指令顯示時，按下 Q 鍵可存下遊戲進度，他日再戰。首先電腦會詢問是否要Formate一張Data磁片，如果你還沒做過，那麼就依指示做一張吧；若你已做過Data片，按下〝N〞，選擇貯存代號（一張Data片可同時在九個Game 。至於繼續之法，在載入磁片，選好遊戲速度後，記得選第二項選擇，接者按指示放入Data片，再換入「最後角面堡」磁片卽可。

②在基本指令顯示時，可用1至9之數字鍵控制遊戲進行時間。

③指揮部在Janus市鎮時（附圖四）選擇基本指令之〝O〞（Order）項後，畫面會多一項指令〝Attack Redoubt〞，這表示你將進攻角面堡，接著就等著看好戲吧！

●後話

最近攻了幾次角面堡，略微有些心得，也有些疑問，在此提出和大伙兒一道研究研究：

1. 千萬要記錄各市鎮屬何人轄區，又該酋長位於那一市鎮。敵人有一慣用之簡表，附列在後，供大家參考。

2. 間諜有時會傳回一堆奇奇怪怪的密碼文字，是何意義至今我仍百思不解，但盼看懂了那種怪文的朋友來信指導。

3. 當我方在推敲戰術或指派任務時，不妨將時間歸到〝1〞（最慢）;若是無事可做，只等信差回報軍情，不妨用〝9〞（最快），則可省下不少時間。

4. 信差之交涉手段切切要配合對方性情，窮的最好給些錢、別去脅迫自傲的領袖。總之，投其所好才是成功之途。

5. 通常如果信差的回報是，對方會愼重考慮你的請求時，不久之後，援助必到；如果信差空手而回，那大概是沒指望了。

6. 要進攻角面堡前，最好先派個間諜進去，弄淸楚對方兵力，以免發生敵人最常發生的悲劇——兵力懸殊，死無葬身之地。

7. 祝君早日得勝，相信我，「最後角面堡」是值得花時間去玩的好遊戲。





附圖四



信差Hark向Benthi報到，聽候差遣！

城鎮		酋長	備註
Lem			
Jauns			
Anaxis			
Koku			
Bahi			
Delphi			
Ffahr			
Hollywood			

城鎮名稱 ↑ 酋長所在地（打√） ↑ 統治之酋長名字 ↑ 酋長性情、地區狀況

（參閱附圖二）

信差	本籍	備註
Hark		
Juma		
Keetse		
Lanai		

信差名稱 ↑ 其生長地 ↑ 主要交涉對象



Benthi死於非命，惜哉！痛哉！



/ 林元明

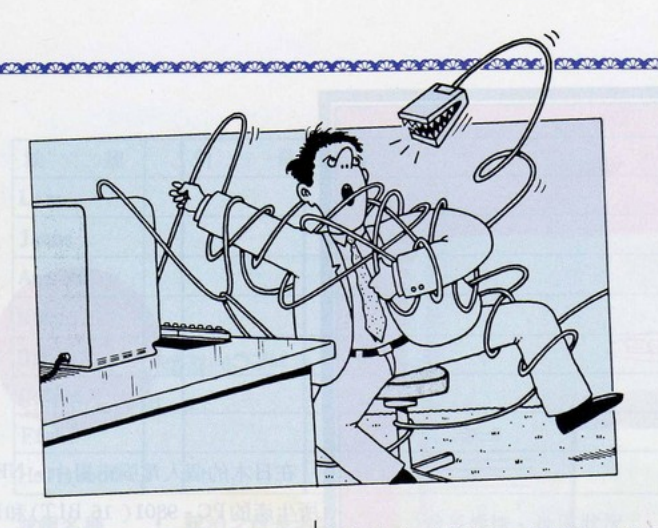
NEC 新型遊樂器
PC ENGINE 特訊



在日本的個人電腦市場中，NEC所生產的PC-9801（16 BIT）和PC-8801（8 BIT）這兩種電腦系列機型所扮演的角色，正有如IBM公司的PC/XT，PC/AT和APPLE Ⅱ+、Ⅱc、Ⅱe 一樣，硬體的銷售最廣、軟體的種類衆多，雄據了整個日本的個人電腦市場。

筆者所服務的公司，因爲業務上之需要也買了一台PC-9801F，其執行速度與畫面之解析度、顏色（4096 顏色）連 IBM 的PC/AT都望塵莫及。由此可見NEC 的硬體技術非比尋常。

今年NEC這位日本電腦界的巨人又挾其優越的硬體設計技術衝進了被任天堂和SEGA所雄霸的遊樂器市場，預定在一九八七年十月下旬推出一台功能超越任天堂和SEGA MKⅢ 甚多的遊樂器——PC ENGINE。對於目前任天堂不甚滿意的高級玩家請拭目以待，相信這部PC ENGINE 的推出，必定會造成一股强大的震撼！



PC ENGINE 的長寬各只有十四公分，厚度才四公分，相當於一部手提式ＣＤ雷射唱機之大小。遊戲的軟體採用晶片的方式，軟體的容量與任天堂的卡帶差不多，不過其最少也有 256 K 的大容量，畫面的顏色處理有 256 個顏色之多（任天堂五十二個顏色，SEGA MK Ⅲ 有六十四個顏色）。關於音效方面則可同時發出六個音階的聲音。關於硬體的其他資料非常抱歉，因為目前筆者手上只有這些資料，無法為你多做介紹。

接下來談到PC ENGINE 的價錢，各位可能擔心這部機器的價錢會很高吧！主機本身的日幣定價為 24,800 元，如果附加一片晶片大概要日幣三萬元左右，很特別的是，這部 PC ENGINE 是沒有附加任何搖捍的，它上面只可以接上一支搖桿，若你想接兩支以上的搖桿則必須要另購一個轉接器，而轉接器本身最多可以插接五支搖捍。轉接器的定價為日幣 2,480 元，而搖捍有兩種規格，具有連射裝置的定價為日幣 2,680 元，無連射裝置的便宜 200 元，為日幣 2,480 元。

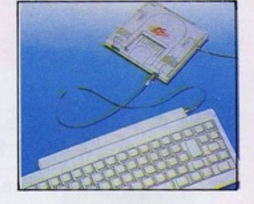
□PC ENGINE未來發展擴充性



1. CD雷射唱盤＋ PC ENGINE
將遊戲的背景音樂（ BGM ）錄製於 CD 雷射唱片上，配合遊戲的進行將使遊戲之背景音樂更豐富。



2. 彩色液晶小型電視＋ PC ENGINE
這樣的話，玩 GAME 將不受到場所的限制，到處皆可玩。



3. 鍵盤＋ PC ENGINE
將可成為簡便的文字處理機，如果與個人電腦連線的話也可以玩 GAME。



4. 個人電腦與 PC ENGINE 連線
利用個人電腦產生的畫面，將可玩更複雜之 GAME。



5. 通信卡＋ PC ENGINE
將可以像個人電腦一樣，使用數據通信。

以上所介紹的是 PC ENGINE 未來將發展之週邊擴充功能，由於在主機的後方已經預留有擴充用的插座板，所以這些擴充設備的推出將指日可待。

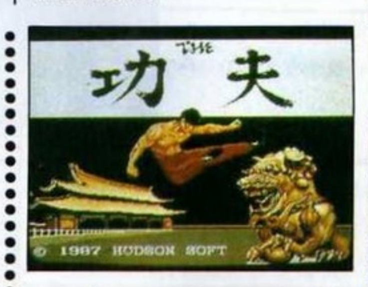
紅花雖漂亮也須有綠葉相襯，PC ENGINE雖然有完美的硬體設計，但是如果沒有好的軟體配合也將如同廢物一般，所幸目前已知有二家軟體公司已加入PC ENGINE 的軟體開發陣容。對於這兩家軟體公司想必各位任天堂的玩家應該不至於陌生才對。一家是HUDSON SOFT，在任天堂的軟體中如「小叮噹」、「高橋名人冒險島」一代和二代、「星際戰士」等，都是該公司的傑作。另外一家是NAMCO SOFT，在任天堂的軟體行列中以保護最為強硬，最難破解著稱，它出品的軟體有「超級鐵板陣」、「拳擊」、「職業棒球」等。

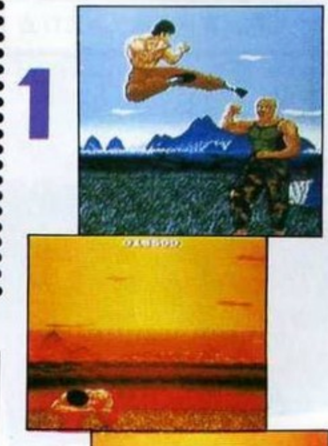
PC ENGINE有了 HUDSON SOFT 和NAMCO SOFT這兩家一流軟體公司的支持，更加如虎添翼。在超級任天堂（任天堂二代，16 BIT）和 SEGA MKⅣ（16 BIT）聞風不見影的狀況下，PC ENGINE 提早推出進入遊樂器市場，將是衆多電玩迷所期待的。

PC ENGINE 發售的同時也將會有三片軟體配合著同時推出（詳見軟體日程表）。

發行日期	遊戲名稱	出版公司	售價
10月30日	THE 功夫	HUDSON	¥4,500
	ビックリマンワールド・	HUDSON	¥4,500
	上海	HUDSON	價格未定
11月13日	邪聖劍ネクロマンサー	HUDSON	價格未定
11月預定	パリ・ダカールラリー（暫名）	HUDSON	¥4,500
12月4日	カトちゃんケンちゃん	HUDSON	價格未定
年內預定	ダイナマイトボール（暫名）	HUDSON	價格未定
	ジャングル 王（暫名）	HUDSON	價格未定
	ファンタジックウオー	HUDSON	價格未定
	妖怪道中記	NAMCOT	價格未定
發售日未定	BIG ゴルフ	HUDSON	價格未定
	BIG ベースボール	HUDSON	價格未定
	BIG サッカー	HUDSON	價格未定

PC ENGINE 預定今年內有十三個遊戲推出．發售日期請參照上列日程表。







□PC ENGINE軟體介紹

1. THE 功夫—HUDSON SOFT；日幣 4,500 元。（與主機同時發售）

有史以來最巨大的主角造型，佔了將近畫面的二分之一，已故中國武打明星李小龍雖死猶榮。HUNDSON SOFT公司的軟體設計小組可能都是李小龍的影迷吧！在GAME 中，李小龍雄風再現，揮拳、踢腿、前進、退敵虎虎生威，每一關結束要進入下一關時可以取到烏龍茶，喝了以後可恢復生命點數。尤其是在每一關的最後決鬥時，巨大的對手更是緊張刺激，讓你手心出汗，PC ENGINE 的魄力在此展現無遺。



2. KATO KEN—HUDSON SOFT；日幣 4500 元。(十二月上旬)

KATO 和 KEN 爲日本電視節目「大爆笑」上的二位著名人物。這個 GAME 的型態有點類似任天堂的瑪琍兄弟，開始時可以選擇KATO 先生或 KEN 先生進入遊戲。本遊戲最大的特色爲 KATO 先生和 KEN 先生及其他人物皆有豐富的臉上表情變化。





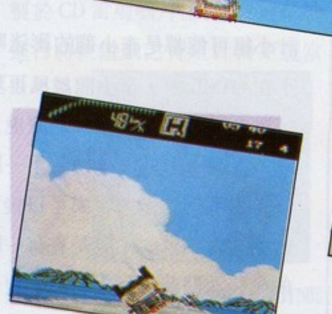




3. パリ・ダカールラリー—HUDSON SOFT；日幣 4500 元(十一月中旬)

今年秋天賽車遊戲又有流行的趨勢，任天堂的高速飈車和 SEGA MK Ⅲ的 AUTO RUN 都突破了以往賽車遊戲的單調，PC ENGINE 也不甘示弱的推出了它的第一個賽車遊戲。總計有沙漠、海邊、城鎭……等，廿二個不同場景的 STAGE ，你能走完全程嗎？







4.上海—HUDSON SOFT；價格未定。（十月卅日）

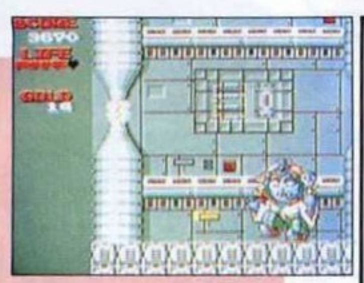
個人電腦上的麻將遊戲，或許PC ENGINE將會改變其遊戲型態，目前還無法確定。











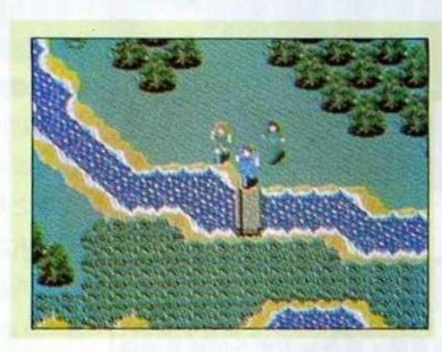
5.ビックリマンワールド—HUDSON SOFT；日幣4500元。（十月卅日）

這是一個天使與魔鬼的戰鬥遊戲，從天地創造的起源開始，源層紀到亂天紀總共有三個大惡魔，天使能夠打贏這場戰爭嗎？

6.邪聖劍ネクロマンサー—HUDSON SOFT；日幣4500元。（十一月十三日）

這是一個融合思考與戰鬥的RPG GAME ，有超過一百種以上的超級怪獸會攻擊你。喜歡RPG GAME的朋友 ，你大概不會錯過這個超級的RPG GAME吧！









/宋明義

衝啊！飛馳的輪胎 飆 非凡的騎士

Out Run 高速賽車進行曲

各位讀者大家好，由本期開始我們將不定期為您陸續介紹SEGA MARK Ⅲ（以下簡稱MKⅢ）的新舊遊戲，提供玩者更多的購買選擇。在這期中首先上場的是「高速賽車」（Out Run）和「摔角」（Pro.Wrestling），現在就讓我們來看看這兩個遊戲吧！

如果你是大型電動的常客，必定對這個遊戲相當注意，因為「高速賽車」可算是目前為止此類型遊戲設計得最為完美的，不論在臨場感和畫面結構上都有過人之處。就臨場感方面而言，當你不幸將車子開出跑道之外，方向盤會不停地震動，使你有如親自駕駛的快感。就畫面結構而言，打破了傳統賽車跑道式的畫面，改以沙漠、峭壁等各種不同的場所來表現，令人嘆為觀止。

但總編輯一打聽這台令人心動的主機的價格，答案竟是——十八萬！哇噻！可以買部真車來開了，因此把購買的慾望放在MKⅢ 的卡帶上。筆者之所以提到這點，是希望大家不可將MKⅢ的「高速賽車」要求太高，例如開出跑道搖桿不會



標題畫面。▶

震動（除非你主動地去搖它），翻車時看不見人滾動的慘相，畫面差太多……等，畢竟十八萬與一千多元相差十萬八千里！

對於市面上所售的賽車類卡帶來說，「高速賽車」仍然是非常正點的遊戲，如果你再把它和任天堂的「高速飆車」作比較，你會發現兩者簡直有天壤之別，「高速飆車」簡直無法和「高速賽車」相比較。別認爲筆者形容得太誇張，因爲「高速賽車」仍然具有大型電玩上的風味，相信玩過的人會贊同我的說法。

言歸正傳，談談「高速賽車」的魅力何在？

進入遊戲之前，可先選擇自己所喜愛的背景音樂（ Background Music ），此時只要改變圓盤的左右方向即可，共有三首不同的音樂，這些音樂與大型電玩是相同的。選擇完畢之後，按下Ⓐ鈕就開始比賽了。

比賽的方式相當簡單，不論你用什麼方式飆車，只要能在時間之內通過各關的檢查站即可繼續下去。當然，如果你是個翻車高手，可能在到達檢查站之前，就因時間不足而結束遊戲。因此要通過檢查站，必須先鍛鍊自己的開車技巧。以下是控制方式：

圓盤上／下——低／高速檔

左／右——左／右移動

Ⓐ鈕——油門

Ⓑ鈕——煞車

在遊戲進行中你必須按著Ⓐ鈕不放，才能使車子的速度一直增加至極限；當你遇到急轉彎時，就應適當地按Ⓑ鈕煞車使速度減慢一些，但不可過份地煞車，那會使車子完全停下來。通常車速在一百四十以下使用低速檔，超過了一百五十以上就應變換成高速檔行駛。使用高速檔時按下圓盤下方，你可看見螢幕中央上方的低速檔紅灯L會跳至高速檔H。



唯有通過檢查站才能繼續比賽喔！▲



哇！終於跑完全程了。▲


▲出現叉路標誌！該準備選擇下一小關了。

在彎路之前車道的兩旁會出現左轉、右轉及連續彎路的指示牌，這時候你應有個心理準備，以免因爲車速太快或來不及轉彎而造成翻車的下場。當你看見路旁的叉路指示牌時，應準備將車子靠左或靠右以進入下一小關之中。

另補充一點，「高速賽車」與一般賽車不同之處是在道路的變化。一般的賽車從起點出發至終點時，只有一條固定的跑道；「高速賽車」則有五個不同的終點，道路的變化高達十五種，而且每條跑道的難易程度均不相同。因此給遊戲者很大的好處，可以任意選擇自己最拿手的跑道來比賽。

到達終點之前，比賽者必須通過四個檢查站；也就是說每次比賽，玩者必須通過五小關才能到達終點，每小關之間又以叉路來區分。檢查站除了確定你能在時間之內開完一小關，同時也會增加時間讓你向另一小關挑戰。時間的增加依你的表現而有不同，當你通過檢查站時剩餘的時間愈多，增加的時間就會



▲ 哇嚜！翻車的驚險鏡頭！

筆者的建議：

1. 隨時留心高低檔的指示灯，往往會因不小心按了圓盤的上方，而使車速降低，浪費不少時間。
2. 多留心連續彎路的指示牌，連續彎路是翻車最多的地方。
3. 千萬別爲了閃躲路上的車子而撞上路旁的障礙物，如果來不及閃躲前方的車子，寧可被它撞到！因爲翻一次車所浪費的時間可能會使你失去比賽的資格，而撞到車子只會使車速變慢罷了！

愈多，所以你應把握每一秒的時間。



這就是比賽所有的跑道，共有五個不同的終點。▲



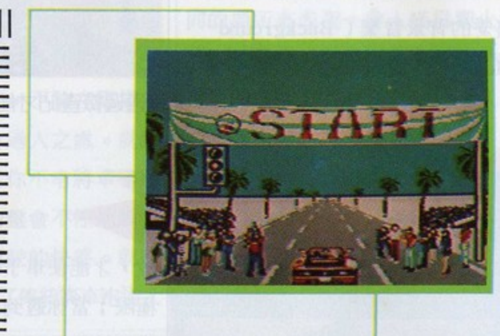
▲只要你的實力不錯，就有機會被列入高手排行榜中喔！

〈一〉背景音樂欣賞

「高速賽車」的三首音樂都十分好聽，可惜你只能在比賽中才能夠欣賞，但由於比賽過於激烈，往往無法仔細去聆聽。現在告訴你一個方法，使你不須比賽就能欣賞到這三首歌曲。

首先進入選擇音樂音樂的畫面中，此時不可按鈕進入比賽，而先按圓盤的右、左、下、上四個方向，接著選擇你所想聽的音樂名字，再按下按鈕即可。





〈二〉無聲比賽

如果你是在夜深人靜的夜晚玩此遊戲，爲了不妨礙家人的安寧，你只要在選擇音樂的畫面中，按著圓盤左下方不放，進入比賽之後……嘿！嘿！果然安靜無聲。

〈三〉時間的改變方法

這是一個「秒秒必爭」的競賽，相信你常常會因一秒之差而慘遭淘汰的下場。別失望！只要你照著下面的步驟去做，你就會比別人多五秒的比賽時間。別小看這五秒的時間，對一個高手而言是非常足夠的。方法如下：

首先也是進入選擇音樂的畫面，然後把背景音樂欣賞的方式依樣畫葫蘆，這時候你可聽到所選擇的音樂。接著再按圓盤上、下、左、右、右、左、下、上這八個方向，此時你看不到有任何的改變，別擔心！你只要按著圓盤上方不放，再按下按鈕進入比賽，你就可以發現時間已經從原本的七十五秒變成八十秒了。當然！如果原本的時間你已經覺得太多了，只要在上述最後步驟改成按著圓盤下方的方向，時間就變成了七十秒。



台北—東京 ═零時差═

自從「精訊電腦」於第十一期開闢「SEGA」專欄以來，多少汲汲追求高品質遊戲的玩家，莫不爲其細緻的立體動畫而讚歎不已；多少渴求新奇的心，四處找尋SEGA的卡匣，但失望總是伴著興奮而來。因爲台灣現有的SEGA卡匣幾乎泰半已是問市半年以上，新卡匣的貧乏使得不少SEGA的玩家慨歎「英雄無用武之地！」

有鑑於此，本刊特設立「台北——東京零時差／SEGA卡匣代購專案」，凡有意購買下列原版卡匣者，請親洽或郵撥本社，郵撥者請註明卡匣名稱、數量及詳細地址、電話，預付訂金五佰元，兩週後取貨。若有疑問，請電洽 511-4012 精訊電腦雜誌社李先生。

1M／NT$1,200
①超級冒險島(Super Wonder Boy)
②網球(Tennis)
③排球(Great Volley Ball)
④超能力女刑警Ⅱ(スケバン刑事Ⅱ)
⑤宇宙大冒險(企鵝推蛋)
⑥世界籃球賽(Great Basketball)
⑦赤色光彈(Zillion)
⑨魔界列傳
⑩職業棒球(The Pro-Baseball)

2M／NT$1,300
①打磚塊(Woody Pop)米
②亞力克斯Ⅱ(BMX TRIAL)
③越野機車(Enduro Racer)
④瘋狂飛車(Out Run)
⑤幻想空間Ⅱ(Fantasy Zone Ⅱ)
⑥覇邪的封印

△標米者爲1M容量，但隨卡附贈品。打磚塊附旋轉式搖桿，亞力克斯的冒險則附一個專用控制器

/賴建宇

快，狠，準！
勇猛！夠勁！

摔角 Pro. Wrestling

□前言

在第十期「精訊電腦」看到宋先生的文章，本對SEGA MARK Ⅲ（以下簡稱MK Ⅲ）尚存一些疑慮，但不久後在朋友家一睹其風采，不由得對SEGA這家公司佩服不已，當下毫不猶豫便將它搬回家。在玩了「時空戰士」Space Harrier）、「摩托車」（Hang On）及「摔角」…等遊戲後，只能說「讚」！但翻開第十一期，有關SEGA部分竟只有宋先生的一篇文章，眞是……。於是馬上提筆將玩「摔角」的心得寫出，更希望有SEGA的玩家能發表自己的心得，以饗同好。

□評價

最近在電玩界與個人電腦市場起了一陣摔角旋風，MK Ⅲ當然也不例外。它採用了與任天堂「摔角」相同的雙人一組，共有四組，分為GOKUAKU及FRESHGALS 兩大聯盟，其招式雖無其他遊戲多，但其逗趣的造型、生動的表情變化及悅耳逼眞的音效，使得它亦成為值得一試的遊戲。細心的玩家還可發現人物造型極似女子，這也是它與



▲摔角大賽的標題畫面

衆不同之處，因為它的全名應是「全日本女子摔角大賽」。

□規則

本遊戲可供單／雙人玩，玩者可任意選擇隊伍，但有一原則：GOKUAKU與FRESHGALS 永遠是對立的。單人玩時每場限時三分鐘，共有卅回合，每贏十回合可分別贏得亞洲盃、太平洋盃及世界盃冠軍，雙人玩則無時間限制。打鬥可分場



▲自四組選手擇一上場！

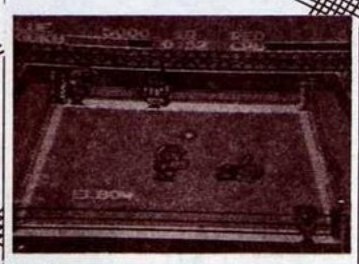
內及場外攻擊，而GOKUAKU可使用武器偷襲，FRESHGALS 雖無凶器，但可利用柱子攻擊。

□操作

原說明書語焉不詳，筆者依經驗重新整理，讀者若有新發現請來信告知。

操作非常簡單，但與其他同型遊戲不大相同，這四組八人各有各的絕招，玆列表如（表二）。圓盤之上下左右控制選手之位置，Ⓐ鈕用拳攻擊，Ⓑ鈕用脚踢，ⒶⒷ齊按可加快速度，以身體撞擊對方。使用絕招的操作方式較怪，詳述如下：

1. 對手倒地：首先控制己方選手頂住對方，然後依序按下Ⓐ與Ⓑ鈕，然後同時放開，絕招便出現了。
2. 對手站立：攻擊法同上，只是使用的時機和地點須自行體會（不同的時機會使出不同的絕招）。值得一提的是，絕招通常是在對方人物失去控制時使用，所以當己方選手受重創失去控制亂跑時，千萬別亂按圓盤，否則徒增對方使用絕招的機會。
3. 遊戲進行時，左上方是GOKUAKU，右下方是FRESHGALS，然後壓圓盤的上或下及Ⓑ鈕即可



▲對手反彈後，正面一拳，碰！

作接觸動作與隊友交換。如在場邊按圓盤的下方及Ⓐ鈕可出場外，同理，壓上方及Ⓑ鈕可回到場內。
4. FRESHGALS 聯盟可在右上方柱子利用圓盤上方及Ⓑ鈕爬上柱子，再按一次Ⓑ鈕，使飛撲攻擊對手。
5. GOKUAKU聯盟可使用凶器攻擊（可連攻三次），但須先到場外拿取（如果出現在場外），用身體去碰觸便算取得，然後用Ⓐ鈕攻擊。
6. 當對手倒地，可按Ⓑ鈕壓住對方，待讀秒三秒過後，便算獲勝。

□技巧

1. 初玩者宜選“FRESHGALS 1”，其中長與千種的折脚具連續效果，在適當時機使用，可重創對手。
2. 當進行場外打鬥，別忘了廿秒便



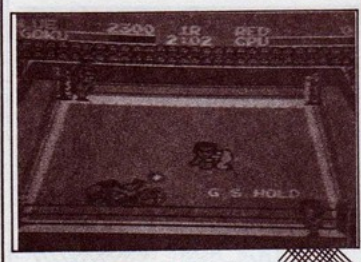
▲高舉回旋摔肉餅！



告放棄。
3. 在凶器攻擊方面，若你不能在對方之前搶得，則有二法可應付，憑實力打倒他，或爬上柱子，（此時對方武器消失）然後飛撲攻擊（一舉二得）。
4. 如果尚不能得心應手，筆者尚有「絕招」，為了避免破壞玩遊戲的樂趣，非必要請勿參閱。

□祕技

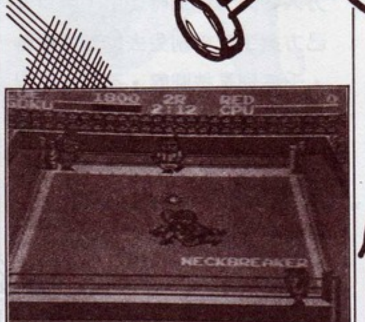
1. 隔山打牛：玩者若玩久便可能發現，當對方倒地時，使用絕招不一定要頂住對方，進一步來說，只要與對手在同一水平線上即可。這時便會發生對手在畫面左方，而自己在畫面右方的情況，若一旦使用絕招成功，對手會突然由左方跳至己方，眞是好個隔山打牛！
2. 滅絕大法：名字是否殘酷自大了點？不會啦！使用此招，十分鐘內便可打遍卅回合，贏得世界冠軍，且不用任何絕招，只要用踢的即可。當一回合開始，馬上至場中，待對方靠近，然後踢，一直猛踢，直到他倒地不再起來。根據經驗，前五回合多半一次就倒了，其他大都倒地三次便無法爬起，此時馬上將對方壓住，嘿！嘿！贏得輕鬆愉快。若你覺得勝之不武，亦可使用此法先將對手弄倒，再連續使用絕招對付亦可。



▲前抱對手，後仰摔！

□計分

1. 計分：如表一
2. 若進行一人玩，則剩餘時間每秒乘以一百分。



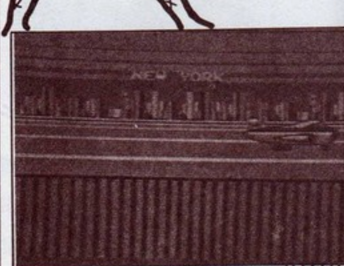
▲對手反彈後，趕緊用手臂橫勒其頸部。

(表一)

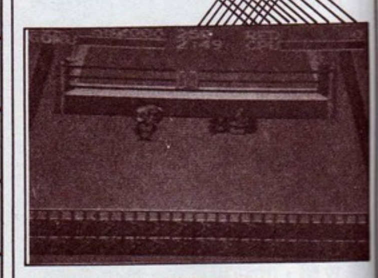
PUNCH	100
KICK	200
BODY ATTACK	200
FALL	800
WEAPON ATTACK	100
THE OTHER	400

□結語

MKⅢ 眞的是一台不錯的機器，如果你想買一台遊樂器，或想另外增購一台，SEGA是不錯的選擇，更希望有MKⅢ 的玩家能踴躍發表自己的心得與經驗。



▲飛抵紐約一展身手！



▲哇塞！場外纏鬥更刺激。



▲ 贏得世界冠軍，帥啊！

（表二）

GOKUAKU 1		GOKUAKU 2		FRESHGALS 1		FRESHGALS 2	
松　本	公牛中野	兀鷹齊藤	金 鋼 頭	幼獅飛鳥	長與千種	山崎五紀	立野紀代
HIP DROP	GUILLO-TINE	BODY SLAM	P.DRNER	G SWTNG	SCORPION	B BUSTER	G.S.HOLD
HIP ATTACK	NECKBRE-AKER	DROP KICK	HEAD BAT	SEIKEN	BODY AT-TACK	SHOULDER	KNEE PAT
LARIAT	ENBOW	MIKAZUKI	CROSS CHOP	SOBAT	NECKBRE-AKER	DROP KICK	NECKBRE-AKER
WEAPON ATTACK				CORNERPOST ATTACK			

（註）：所列絕招，除第一行外，均在對手站立情況下使用

TOP 10 SEGA

上月名次	本月名次	遊戲名稱
2	1	職業棒球
3	2	幻想空間 II（快樂小飛碟 II）
1	3	高速賽車
—	4	世界籃球賽
8	5	越野機車賽
5	6	あんみつ姫
6	7	魔界列傳
—	8	排球
9	9	職業高爾夫
—	10	幻想空間

/徐政棠

64K

神祕的古老傳說
身中劇毒的考古學家
危機四伏，步步驚魂
交織成重重謎團

太陽神面具

一、故事背景

這是一個很久以前所發生的故事了……

麥克・史迪是一位舉世聞名的考古學家、冒險者兼盜墓專家，他正仔細地檢視手中的戰利品——一枚形狀怪異，像是面具般的護身符。在最近一次的考古爭奪戰中，麥克的最強對手法蘭西斯科・羅鮑福偷走了所有記載著太陽神廟和太陽神面具秘密的卷軸。為了不使對手過度領先，麥克趁法蘭西斯科沾沾自喜之際，偷走了一項珍寶，就是這枚護身符。

手撫著護身符，麥克開始回想一切有關太陽神面具的傳說：據傳它是純金打造而成，戴上它將會獲得無上的力量，而它可能埋藏在位於中南美洲一帶叢林的神廟中。傳言中還指出，若是有人過度使用它的力量，將會受到咀咒，但它不過是個傳說罷了。麥克越想越興奮，突然發現護身符的右眼框有鬆動的痕跡，在好奇心的驅使之下，他用力的按下鑲在右眼的寶石。霎時，一陣綠色的濃霧噴了出來，麥克立刻昏倒在地，不醒人事。

兩天之後，麥克終於醒了。觸目所及的是波士頓大學的醫學權威，也是麥克的主治醫師。他花了兩天的時間仍然無法解開麥克身上的劇毒，但倒配出了一些藥丸來暫緩毒性的擴散速度。面對這種連世界名醫都無法解釋的毒，麥克心想恐怕



◀標題畫面。

只有一種東西能把他的傷毒治好——太陽神面具！

帶著醫生配製出來的急救藥瓶以及日漸衰弱的身體，麥克又回到了他的研究室。在堆積如山的信件中，他找到了一封從墨西哥大學寄出的信件，上面說太陽神面具可能位於附近的神廟廢墟中，但由於年代久遠，沒有人能確定那一座廢墟是曾經輝煌一時的太陽神廟。看完了信，麥克立即收拾好行李，飛往墨西哥，「絕對要比法蘭西斯科快一步才行！」麥克暗自禱告著。

▲ 第一座廢墟的頂端入口。



◀ 一個幻像般的人影出現了！



▲ 補好這尊破損的雕像吧！

二、遊戲簡介

「太陽神面具」（Mask of Sun）是Ultra Soft 公司在一九八三年所推出的文字冒險遊戲。在這個軟體中，作者群首次為文字遊戲加上動畫效果及音效，使玩者全然融入遊戲之中，是個不折不扣的好遊戲。

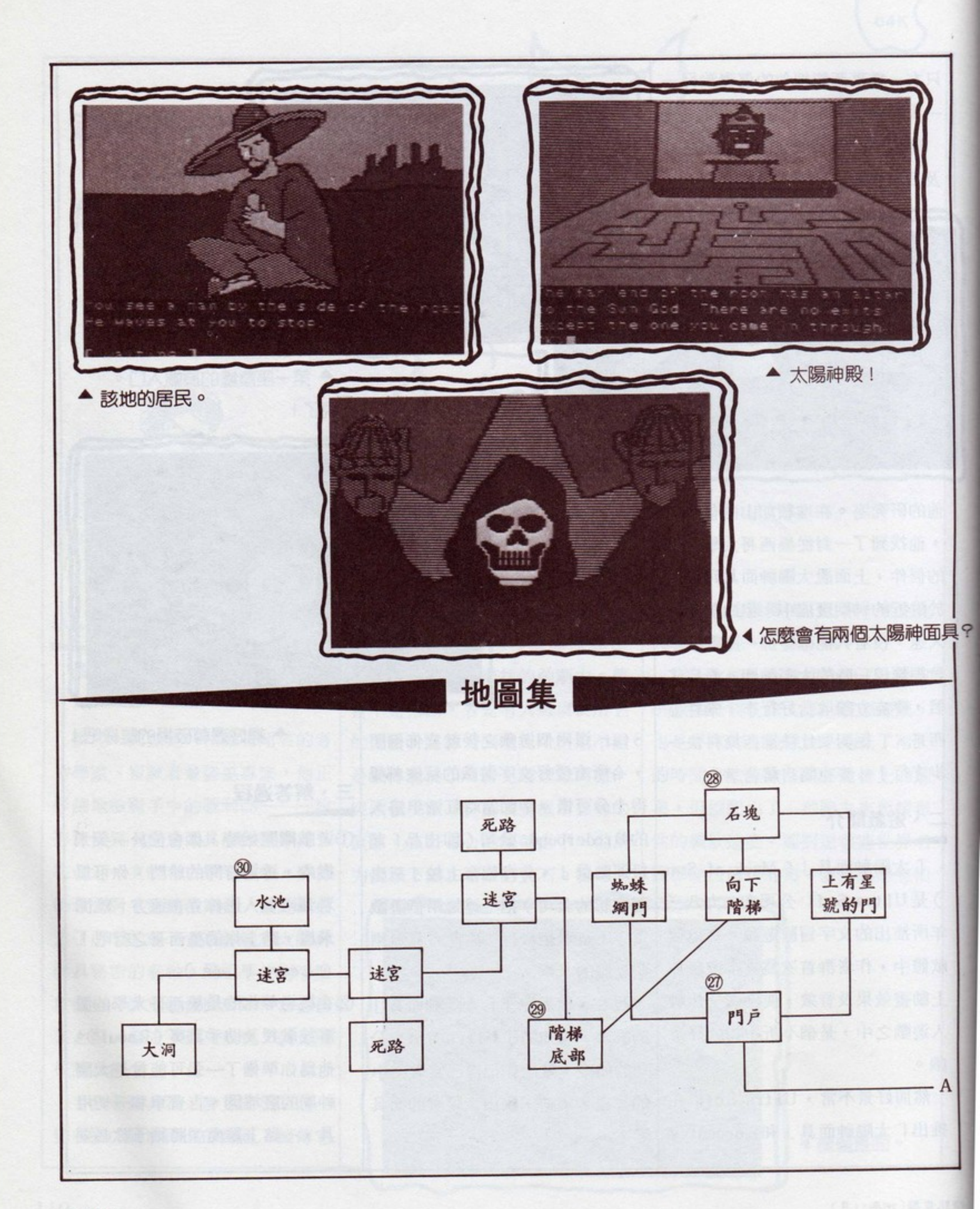
然而好景不常，Ultra Soft 在推出「太陽神面具」和Serpent's Star 這兩個遊戲之後就宣佈倒閉，令所有愛好文字遊戲的玩家都覺得十分可惜。幸虧當時紅透半邊天的Broderbund 公司（即出品「超級運動員」、「古德奈上校」三皇冠標誌的公司）把上述這兩個遊戲買了下來繼續發行，由此可見這兩個軟體的水準。

現在，你看完了「太陽神面具」的故事，也知道了Ultra Soft 公司的簡史，就請你把自己當做文中的麥克・史迪，找出太陽神的面具吧！

三、解答過程

①遊戲剛開始時，你會位於一架飛機內，透過打開的艙門，你可以看到兩個人影佇立在遠方。離開飛機，踏上你的墨西哥之行吧！（Leave Plane）

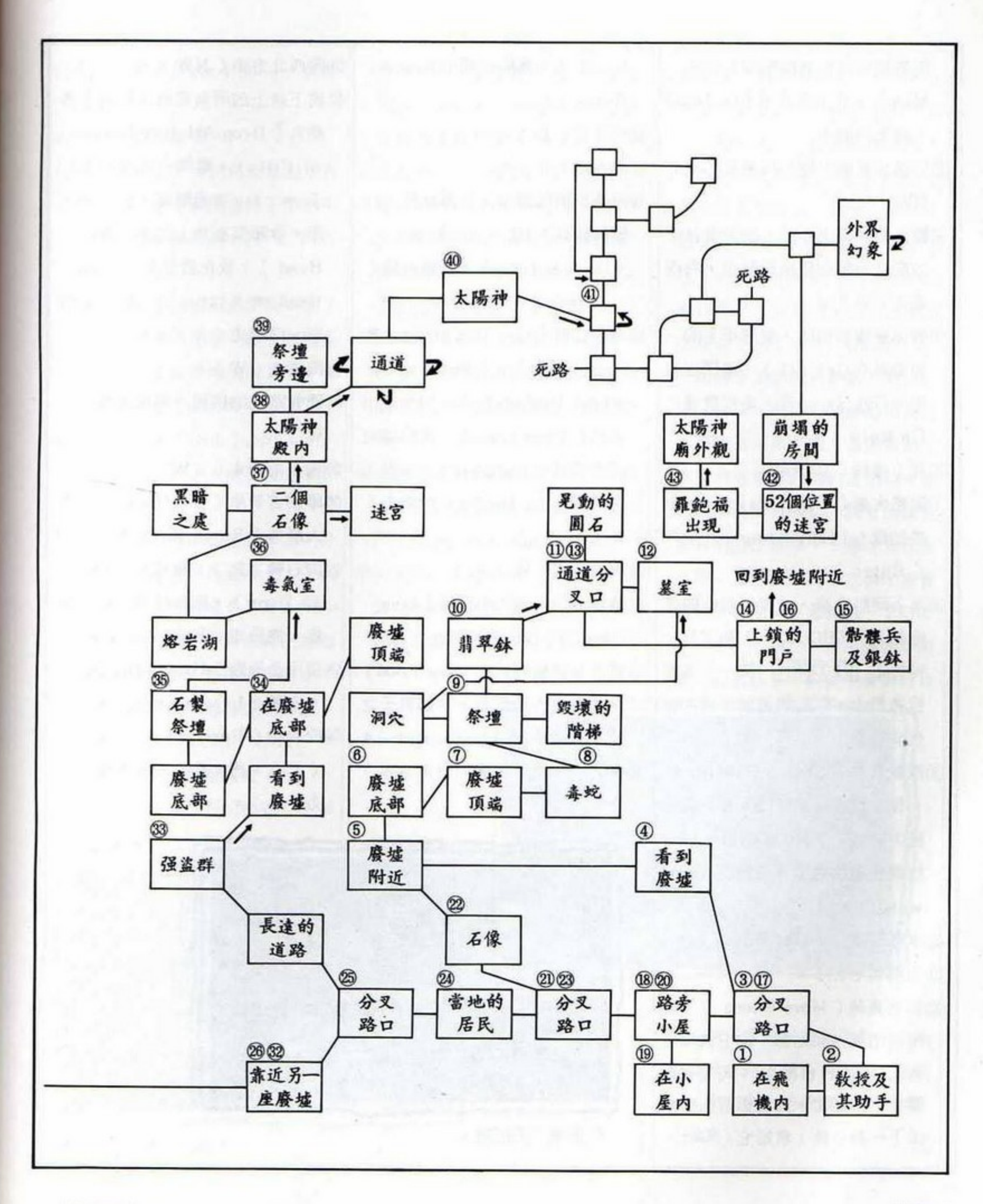
②在機場等你的是墨西哥大學的派雷玆教授及助手羅奧（Raoul）。他為你準備了一張可能曾是太陽神廟的廢墟圖、吉普車和一切用具，一路上羅奧並將給予你必要



▲ 該地的居民。

▲ 太陽神殿！

◀ 怎麼會有兩個太陽神面具？



太陽神
外界幻象
死路
死路
祭壇旁邊
通道
太陽神殿內
太陽神廟外觀
崩塌的房間
黑暗之處
二個石像
迷宮
晃動的圓石
羅鮑福出現
52個位置的迷宮
毒氣室
通道分叉口
墓室
回到廢墟附近
熔岩湖
廢墟頂端
翡翠鉢
上鎖的門戶
骷髏兵及銀鉢
石製祭壇
在廢墟底部
洞穴
祭壇
毀壞的階梯
廢墟底部
看到廢墟
廢墟底部
廢墟頂端
毒蛇
強盜群
廢墟附近
看到廢墟
石像
長遠的道路
分叉路口
當地的居民
分叉路口
路旁小屋
分叉路口
靠近另一座廢墟
在小屋內
在飛機內
教授及其助手

的協助。現在拿起地圖（Get Map），登上吉普車（In Jeep），向北出發。

③到達分叉路之後，向西北方走（NW）。

④羅奧會在路上停車，指著叢林中的廢墟提醒你這項新發現，向西直走（W）。

⑤到達廢墟前面時，拿起車上的一切物品（Get All），離開吉普車（Out Jeep），走向廢墟（Go Ruin）。

⑥登上樓梯（U）。

⑦點燃火柴（Light Match），點燃油燈（Light Lamp），進門（Enter）。

⑧落入陷阱之後，立刻以最快的速度鍵入"SHOOT"五個字母，再按下 RETURN 鍵。若毒蛇沒被打中，你必須再試一次，直到成功爲止。

⑨搜查看台（Search Platform），你會找到一扇暗門。推動看台後方的牆（Push Wall），即可找到正確的通道。向前走（Forward）。

⑩拿起翡翠鉢（Get Bowl）。

⑪向右走（R）。

⑫移動墓碑（Move Stone），此時會出現一個幻影，向它詢問（Ask Apparition），可得知骷髏士兵的秘密。當幻影消失時會留下一個金鉢，拿起它（Get Bowl），離開房間（Leave Room）。

⑬向左走（L）。

⑭向右走（R）。

⑮照著幻影的提示，用護身符去打擊骷髏兵（Hit Skeleton with Amulet），拿起銀鉢（Get Bowl）。

⑯拿起紅缸（Get Urn），把缸放在右方的柱子上（Put Urn on Right Pedestal），向前走出大門（Forward），再向前走近吉普車（Forward），進入吉普車（In Jeep），向東走（E）。

⑰轉向西走（W）。

⑱離開車子，進入小屋（Leave Jeep, Enter Hut）。

⑲把食物送給婦人（Give Food），記下婦人的忠告，拿起笛子之後，離開小屋（Leave Hut）。

⑳進入吉普車，繼續向西走（W）。

㉑向西北方走（NW）。

㉒放下身上的所有東西，但須帶著藥丸（Drop All But Bottle of Pill），離開吉普車（Out Jeep）。查看雕像，記下古文字，拿起落在地上的頭（Get Head），放在雕像上（Put Head on Statue）。進入吉普車，向南走（S）。

㉓向西走（W）。

㉔別管路上的居民，繼續向西走（W）。

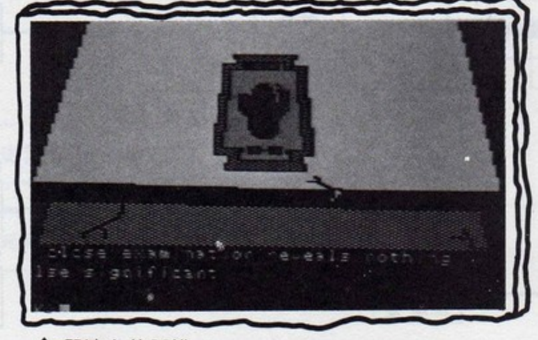
㉕向西南方走（SW）。

㉖離開吉普車（Out Jeep），進入廢墟（Enter Ruin）。

㉗向右轉（R），搜索大門（Search Door），你會找到一把金鑰匙，向前走（Forward）。

㉘使用金鑰匙（Use Gold Key）。左轉（L），向下走（D）。

㉙向前走（Forward），向左走（L），再向前走，最後轉向右方（R）。



▲祭壇上的凹槽。

㉚觀看水池(Look Pool),仔細看!

㉛照原路離開廢墟。

㉜進入吉普車後,先向東北走,再轉西北。途中羅奧會停下車來問你是否要繼續前進,打入"FORWARD" 即可。

㉝此時你會看到法蘭西斯科率領了一群强盜來到此地。羅奧在緊張之餘,陰錯陽差地找到了另一座廢墟,向北走靠近廢墟。

㉞離開吉普車(Out Jeep),下到地穴中(D),向前走(Forward)。

㉟聽取暗示,把遊戲進度存在一片已格式化過的空白磁片上(Save Game)。向前走(Forward)。

㊱立即打入SW(看看金鉢上的圖形),你會損失羅奧這名助手。希望你跳過熔岩池時運氣好些,否則用"RESTORE GAME"指令取回上次遊戲進度。

㊲說出第㉟步中找到的暗語(不須打入SAT,直接鍵入X……C即可),向前走(Forward)即可找到太陽神廟。

㊳向前走(Forward),查看祭壇(Look Altar),把護身符放入祭壇上的凹槽,石板就會自動移開,拿起面具。事情還沒完!記得水池中的影像嗎?有兩個面具才對。現在搜索一下祭壇,你將會找到眞正的面具,同時你的不治之症也霍然而癒。拿起面具(Get Mask)。

㊴離開祭壇(Leave Altar),戴上面具,你會看到一扇隱藏的小門,進入門中(Enter Door)。

㊵向前走(Forward),你會見到太陽神,並得接受他的考驗,回答屍體(Corpse)即可通過。

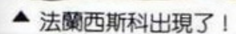
㊶然後依下列規則前進:右(R),左(L),左(L),右(R),即可進入一個崩塌的房間,穿越房間(Forward)。

㊷現在你正位於另一個迷宮之中,隨便找一個方向前進。當你走了三十步到七十步時,法蘭西斯科會出現在你的面前,立刻把遊戲進度存下來(Save Game)。

㊸把面具拿給法蘭西斯科(Give Mask),然而太陽神卻因爲有人過度使用面具的力量而震怒。於是有隻叢林內的豹會出現,並把法蘭西斯科咬死。儘管法蘭西斯科的槍法神準,子彈卻無任何效用。當豹咬死對手之後,會轉頭來對付你,立即打入"PLAY FLUTE"指令(使用第⑲步老婦人的忠告),豹就不會對付你。最後,太陽神會把你送出神廟,並命令你永遠不得再踏入神廟。而麥克·史迪的冒險故事也告一段落了。



▲ 結局的畫面。



▲ 法蘭西斯科出現了!

/鄭明輝





磁片資料結構之探討

各位讀友，「魔法門專欄」在歷經這五個月的發載之後，終於告一段落了。本期將對整個磁片資料結構的型態做個討論，看完之後，讀者便能對上期物品功能表的來源有個了解。

對了，關於A－3，A點轉輪的問題，上月有讀友來信，經試驗確信是和彩色地圖上的四隻大怪獸有關，只要殺過這些怪物之後再去轉輪子便會有報酬。轉過之後怪物又會再度出現，牠們分別是Great Sea Beast，在A-3的7-9；Dark Rider，在A-1的C；Winged Beast，在D-4 的D；還有Giant Scorpion，在D-1的10-5。

接下來先談談人物資料，在「魔法門」中的人物資料並未做什麼保護，所以修改人物資料並不致於造成什麼資料錯亂或當機，但對於未知的部分千萬不能亂改，否則會無法完成任務。人物資料由$05軌的$ 0磁區開始存放，每名人物用$ 7F個Byte存放，下表列出了各位元所代表的意義，後面各人物請自行推算位置。

位　置	意　　義
$00～$0F	你的名字
$10	性別
$11～$12	陣線，其一爲眞值，另一個則是你因故被改變陣線時的值。
$12	種族
$14	職業
$15～$16	智能。前面是眞值，後面則是用特殊方法提高後之值，其餘屬性亦同。
$17～$18	力量
$19～$1A	人格
$1B～$1C	體質

$1D～$1E	速度
$1F～$20	準確度
$21～$22	運氣
$23～$24	等級，狀況同屬性。
$25	年齡
$27～$2A	經驗，高位在後面。
$2B～$2C	法力點數
$2D～$2E	法力點數高限
$2F～$30	法力等級和法力等級高限。
$31～$32	寶石
$33～$34	生命（H.P.）
$35～$36	生命高限
$37～$38	生命眞值
$39～$3B	黃金
$3C～$3D	防護等級，狀況同屬性。
$3E	食物
$3F	身體狀況
$40～$45	目前所持用之物品代號
$46～$4B	背包中之物品
$4C～$51	持用物品之使用次數，對應 $ 40 到 $ 45 位置之物品。
$52～$57	背包中物品之使用次數
$58～$59	抵抗魔法之能力（狀況同屬性，下面亦同）
$5A～5B	抵抗火之能力
$5C～$5D	抵抗寒冷之能力
$5E～$5F	抵抗電擊之能力
$60～$61	抵抗酸之能力
$62～$63	抵抗恐懼之能力
$64～$65	抵抗毒性之能力
$66～$67	抵抗催眠之能力

在這個表中並未詳加說明許多值是如何修改，因爲這個表不是要教人如何修改，而是要討論。在遊戲中有許多藥劑可用，因此各屬性都設了眞值和現值兩個位元來存放，至於防護級數或法力點數上限等數值，皆是依據各屬性和人物狀況算出來的，改也沒用。當你睡覺或裝配物品時，程式便會重新計算一次，一些現值和眞值不同的屬性也會被恢復。因此，喝了藥劑之後，千萬別裝配物品。

位元 $ 58 到 $ 67 的值在三號城的五至十四處可以測出來，其數值大小和你的人種及裝配之物品有關，也是計算所得。至於 $ 67 之後的各位元值，根據判斷應該有開鎖技能、躲避陷阱能力、人物曾完成過那些任務和人物的成績，如果有興趣研究，歡迎發表。

下面的部分看了之後，我想人人都該擊節嘆賞，因爲實在是太巧妙了。在A面的第三軌和第八軌存放了各種物品的資料，每項物品用了廿四個位元來存放，其中十四個位置是物品的名稱，僅僅十個位元便表示了這麼多的狀況。至於那一名人物不能用、持用及使用時的效果爲何，且聽我慢慢道來。

第一個位元表示了適用的陣線和職業，以二進位的方式代表，舉個例來說：Holy Flamberge 的第一個位元是 6 F，化爲二進位是 01101111 ，後面六位代表可用的職業，0 爲可用，1 爲不可用，分別代表戰士、俠客、弓箭手、牧師、巫師和妙賊。只有俠客對應的位元是 0，所以這件物品只有俠客能用。再看前兩位，第一位是善良，第二位是邪惡，因此 01 是只有善良陣線的人物才能持用。換句話說，Holy Flamberge 只有善良的俠客才能使用，若是前兩位爲 00，表示任何陣線皆可用，11 則只有中立的才能用。

第二、三位元爲一組，代表持用後的效果。第二個位元表示持用後加人物資料的第幾個位元，第三

個位元則表示要加的數值。例如Scimitar＋1是＄21和＄02，因此將這項物品裝配上時可以加等廿一位元兩點，也就是運氣加兩點。如果第二個位元是＄01 ，表示該物品不能持用，＄FF 則是被咀咒的物品。

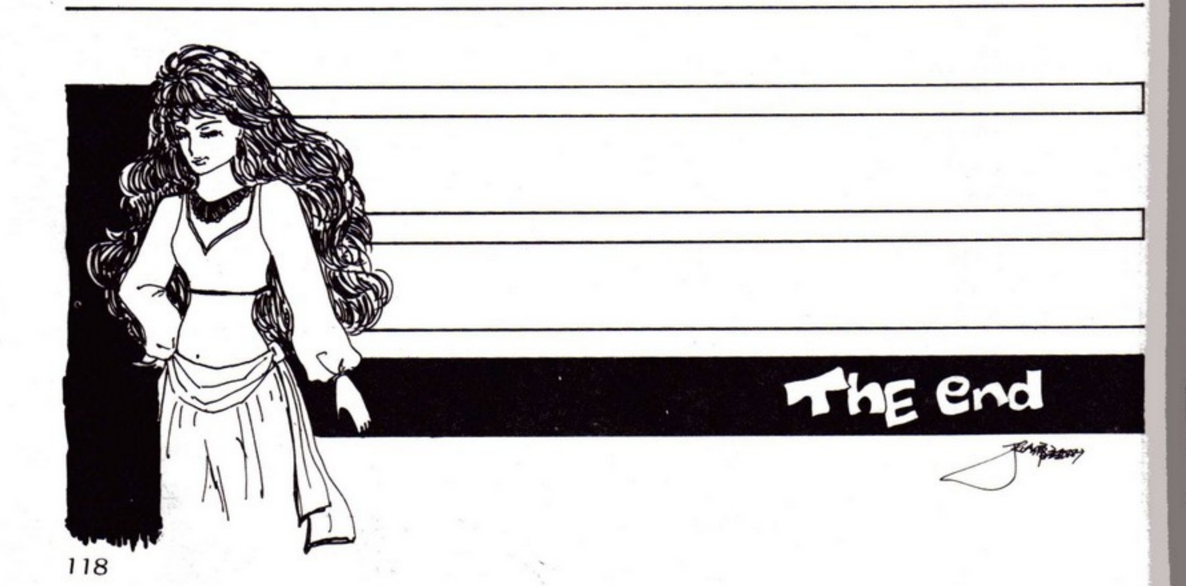
第四到六位元是另一組，表示了使用時的效果，共分兩類，一類是和法術相同，另一類則和持用效果類似。第六個位元是可用的次數，沒有什麼問題；第四個位元若是一般數字，表示效果和持用相同。例如Thundrahinm是＄17，＄0F，＄FA，表示加第十七位元（力量眞值）十五點，共可用二百五十次。所以只要找到這樣物品之後，大家的力量都變得很强，甚至於二百多點，不過大約只用四、五十點的效果。筆者本人很懷疑是否程式有錯，因爲它加的應當是力量現值，而不該是力量眞值。

如果第四個位元的值是＄FF，則表示用時和某項法術效力相同，這時第五位便表示法術的代號。牧師的第一項法術代號是0，到最後一項是四十六，巫師的第一項便是四十七，到最後一項是九十三。例如Lightning Wand，數值是＄FF，＄42，＄0A，表示使用是同代號＄42＝66 的法術，即巫師第三級的四號Lightning Bolt 法術，而且可使用十次。當然，你拿到該項物品時使用次數也許會少一點。

剩下的就簡單了，第七和第八位元是物品的價值，第九個位元是武器的力量參數，第十個則是護甲的防護能力。就是利用這些資料，才能列出所有物品的功能，當然，如果願意的話，改造各項物品的功能已成爲輕而易舉的事。

另外，B，C，D 面都存有各怪物的資料，如果你想讓遊戲中的怪物變得不堪一擊的話，可以自己試著改改看。先用巫師辨認怪物的法術來查怪物的能力，再到磁軌上去找即可。筆者就曾試過一次，把怪物的生命、速度、攻擊力等數樣屬性都改爲1，果然都變得不堪一擊，只是那樣一點趣味都沒有了。

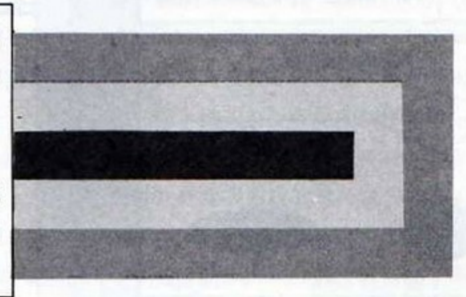
最後還是奉勸各位，眞正要找尋遊戲的樂趣，還是少修改，這樣你完成任務時才會有更大的成就感。魔法門專欄至此結束，謝謝各位讀者的支持。再見！



／劉陳祥

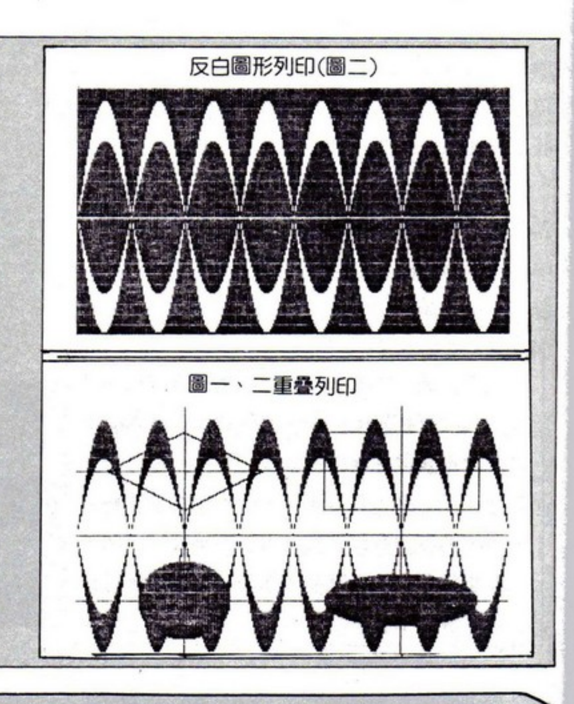
你也能做！ Apple II 列表機測試程式

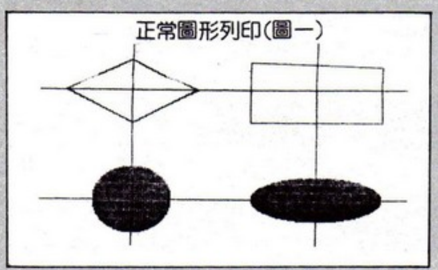
嘿！大家好！本期劉老師專欄又再跟你們見面，這次所要談的是以一小段程式，讓Apple的印表機發揮一些特殊效果，如：小寫列印、漸層列印、疊影列印等等，使大家都能了解Apple的特殊列印效果。方法並不難，希望這些範例能對各位看官有所幫助，能使你的功力再更上層樓！



```
15   REM
16   REM
17   REM
18   REM
20   REM  ********************
21   REM  *                  *
22   REM  *   SMALL LETTERS  *
23   REM  *                  *
24   REM  ********************
25   PRINT  CHR$ (4);"BLOAD PAGE1"
26   PRINT  CHR$ (4);"BLOAD PAGE2"
30   PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
40   PRINT "S"; CHR$ (23);"MALL LETTERS "; CHR$ (23);"PRINTING."
50   PR# 0
60   FOR I = 0 TO 2000: NEXT
70   REM  ********************
71   REM  *                  *
72   REM  *    CONDESENSED   *
73   REM  *                  *
74   REM  ********************
120  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
140  POKE 1657,72
160  PRINT "NORMAL LETTERS"
170  PRINT  CHR$ (14);"           &"
180  PRINT  CHR$ (15); TAB( 35);"CONDESENSED LETTERS"
185  PRINT  CHR$ (18)
200  POKE 1657,40
210  PR# 0
220  FOR I = 0 TO 2000: NEXT
230  REM  ********************
231  REM  *                  *
232  REM  *  VARIABLE LINE   *
233  REM  *                  *
234  REM  ********************
330  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
340  POKE 1657,79
350  FOR I = 1 TO 12
360  PRINT  CHR$ (27); CHR$ (65); CHR$
370  PRINT "VARIABLE LINE SPACING."
380  NEXT
390  POKE 1657,40
400  PR# 0
410  FOR I = 0 TO 2000: NEXT
420  REM  ********************
421  REM  *                  *
422  REM  *    BIT IMAGE     *
423  REM  *                  *
424  REM  ********************
430  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
434  REM  ********************
440  POKE 1657,72
450  POKE 1529,255
460  PRINT "EMPHASIZED PRINTING"
470  PRINT  CHR$ (27); CHR$ (75); CHR$
480  PRINT "EMPHASIZED PRINTING"
490  POKE 1529,0
500  POKE 1658,40
510  PR# 0
520  FOR I = 0 TO 2000: NEXT
530  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
540  POKE 1657,79
545  FOR I = 1 TO 60
550  PRINT  CHR$ (27); CHR$ (75); CHR$
560  PRINT  CHR$ (34); CHR$ (82); CHR$
   (82); CHR$ (34); CHR$ (0);
565  NEXT
570  PRINT  CHR$ (10)
580  PR# 0
```

小寫列印	Small letters
正常列印	NORMAL LETTERS
壓縮列印	CONDESENSED LETTERS
加底線列印	UNDER-LINED PRINTING
漸層列印	VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING. VARIABLE LINE SPACING.






```
!(I)

(1); CHR$ (0); CHR$ (19);

(8); CHR$ (0);
(138); CHR$ (143); CHR$ (138); CHR$
```

```
590  POKE 1657,40
600  FOR I = 0 TO 2000: NEXT
630  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
640  POKE 1657,72
650  POKE 1529,255
660  PRINT "UNDER-LINED PRINTING"
670  PRINT  CHR$ (27); CHR$ (75); CHR$ (11 * 6); CHR$ (0);
680  FOR I = 1 TO 11 * 6: PRINT  CHR$ (1);: NEXT
690  PRINT  CHR$ (10)
700  POKE 1529,0
710  POKE 1657,40
720  PR# 0: IN# 0
730  FOR I = 0 TO 2000: NEXT
740  REM  ********************
750  REM  *                  *
760  REM  *   GRAPHICS TEST  *
770  REM  *                  *
780  REM  ********************
822  PR# 1: PRINT  CHR$ (0)
825  PRINT : PRINT : PRINT "PRINT THE PAGE 1 BY NORMAL"
830  POKE 1913,1
840  PRINT  CHR$ (17)
845  PRINT : PRINT : PRINT "PRINT THE PAGE 2 BY INVERSING"
850  POKE 1913,34
860  PRINT  CHR$ (17)
865  PRINT : PRINT : PRINT "PRINT THE PAGE 1 <OR> PAGE 2"
870  POKE 1913,9
880  PRINT  CHR$ (17)
890  PRINT : PRINT : PRINT "PRINT THE PAGE 1 BY ENLARGING"
895  POKE 1913,65
900  PRINT  CHR$ (17)
1000  PRINT : PRINT : PRINT "PRINT THE 20TH LINE OF PAGE 1"
1010  VTAB 20
1020  POKE 1913,129
1030  PRINT  CHR$ (17)
1040  PR# 0
1050  END
```



幽靈戰士妙法

接近生命關頭了，我方的生命點數已經快沒了，敵人也差不多，現在該敵方進攻，碰！被砍中了……又死光了！

每次玩「幽靈戰士」，總是死傷慘重，玩不到幾下就傳出陣陣哀樂，那些巫師和戰士眞不爭氣！只帶出一點點錢，光升級就花光了，那裏有閒錢去買護甲或武器！

現在告訴你一個小方法，在城鎮內的The Guild用Newmember創造一人或多人（多人比較好），讓他們加入隊伍，再進入銀行把他們的錢全部「調走」！如果你認爲這麼做「太便宜了」，就用Deposit的功能拿取它們的武器和護甲。而這羣笨蛋就再也沒什麼利用價值了，用Purge洗了（要留著也可以）。

告訴各位一些事情，在野外「拼命」時，對於你有把握的怪物，嘿！對不起，全部解決，這樣可以加强自己的經驗。又等級不夠的初玩者出城時，請不要帶點錢「零用」，因爲有時怪物太過於强悍，會向你「借錢」，如果你沒半毛錢，他也不能奈何你！

再告訴各位一個「超級傳送術」，不須花任何法力點數。只要在每個城鎮都創造一個人，以後每一次開機可選擇到任何城去組隊，當然不花任何法力點數。如果你願意當然可以搜括他所有的物品，而留下他在城內「涼快」。

以上那些方法在「幽靈戰士」Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三代均可以利用，只要不怕苦的話。相信各位都準備好了吧！可惡的Black Lord, Pluto和Nikademus, 我來吔！別逃，看劍……。 ■

／吳爲龍



怪招大全

「法櫃奇兵」這部曾經轟動一時的電影，如今被改編成遊戲程式，讓許多瓊斯迷在欣賞他那足智多謀的冒險過程之餘，也能在電腦世界裏親身體驗一番。廢話不多說，還是趕快來介紹我所謂的怪招吧！

在你進入古墓之後，你可能經由某些方法來到達下一層，例如規規矩矩的找出階梯，或是在地板上炸個洞跳下去，但前者旣費時，後者又浪費物力，筆者在此建議你找個地洞鑽下去。方法是在同一層的底部，以爬行的姿勢由一個房間爬到另一個房間，如此你就能順利的到達另一層了。

另外有些玩者經常不小心的將階梯炸毀，尤其是通往上層的階梯，使得神像到手的玩家空留有家回不得的遺憾。因此筆者再介紹一招怪招，爲各位玩家多留一條生路。在每個房間的上部，經常可以發現垃圾堆及箱子（如有箱子則將其打開），然後在走到箱子或垃圾堆前按下Ⓒ鍵，意即爬上它們，如此就能安然的到達上一層。如果失敗的話，試著從另一個方向爬或另尋房間再試，通常垃圾堆或箱子放在兩旁的成功率較大。如何？夠帥吧！

在其他方面，如隱形地板（暫且稱之）向你這邊移動過來，只要站住不動，就不會掉下去。而若不幸闖進水牢裏，你也可以藉著按Ⓒ鍵而行走於水面上，到達上層再儘快逃脫。最後筆者勸你身上還是多留幾顆炸彈吧！ ■

／許偉銘



百戰飛狼跳關法

看了「精訊電腦」報導如何安全降落之法後，各位讀者是否仍有意猶未盡的感覺呢？在這裏要向大家介紹一個跳關之法，能直接跳至降落後的位置。

方法：先用DOS 開機，放入磁片，在A＞之下先鍵入INB RETURN，數秒後，當A＞再度出現後，再輸入IGROUND，即可到達降落後的任務，也可享受一下不勞而獲的感受呢！希望各位能好好利用，不過再來的任務可要靠自己了。

／詹國群



人物傳送

在「冰城傳奇Ⅱ」開機畫面的數項功能中，有一項是傳送第一代的人物過來，以便繼續新的冒險歷程。但慢著，如果你的法力和生命點數太高，會被去掉大半，只剩下一點！安全的界限是七六七點（＄2FF），而且不能使用法術的職業，傳送後仍是沒有法力的，因此若你的人物是改資料改出來的，勸你還是改回去吧！至於物品倒是沒關係，所以別忘了帶些神兵利器，像是水晶劍之類的！

／龍騎士



增加經驗的好方法

「幽靈戰士Ⅰ」中到最後要升級都得花好幾百萬，在此提供一個增加經驗、錢和天神裝備的好方法。

還記得神廟嗎？（地圖3－2的地下城，要有牛頭人才能進去的那個啊！）在裏面有座神像，如果把它毀了，天神宙斯就會怒髮衝天地跑來；當然是要打死他。但是小心一點，首先把助手招來，再把所有最厲害的法術全施出來，例如：八、廿四、廿八、卅二。不過最重要的還是八號，再來是廿四號，因為宙斯的生命力至少有三百點以上。

／林育民



夢工場——跳關之技

在「夢工場」的3-1，進門之後遇到瀑布時不要往上跳雲，而向下跳（自殺？）之後會看到一道門，將門內右邊第六顆雜草拔起後向最右邊丟去，再進入反世界內的花瓶，哇……第五關（柳暗花明又一村）。而5-3頭頂上的花瓶旁邊有神燈，使用後進入花瓶就到達第七關，帥吧！

／林士淵





聖鬥士星矢
——醫院的功用

當你在使用流星拳後，是否很快就沒有小宇宙（Cosmo）了？除了對話交談或打黃色小兵之外（能力全滿後），這裏另介紹一個既快又不費力的得小宇宙方法。

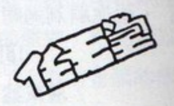
在競技場打完之後，到一個有十字記號的醫院內，要稍微進去一點，則生命力會增加，然後再將生命力換成小宇宙。之後，當你跟任何穿聖衣的鬥士對打，不論輸贏，只要到那家醫院絕對可以增加你的生命力。

依筆者的經驗，生命力不可以太高，否則醫院不會幫助你，最好只剩下少許生命力，其他全換成小宇宙。即使小宇宙超過 999 依然可以累積，而生命力加至 180 後就無法累積，而且再回到雅典後就無法補充。因此筆者勸玩者不妨被打死幾次，每死一次即回醫院補充，如此就可輕易過關斬將，打倒邪惡的教皇。

／林達人



——聖鬪士星矢——



聖鬥士星矢
經驗值無限增加法

當遊戲一開始時即按鈕選至第二項（のうりょく），再按十字鍵右上方使三角形不見便成功了，此時可按B鍵增加經驗值（EX），如未成功再試幾次即成，但必須是△箭頭在最下方才可再試，如此便可提升各項能力達到極限。

／葉憲儒



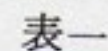
職業棒球聯盟
——密碼公式

「職業棒球聯盟」的十支球隊各有其厲害之處，玩者常常需奮戰好幾天才能贏得總冠軍。雖然有密碼的設計，但畢竟很少人能將每支球隊都玩過，且都順利地登上冠軍寶座。不過現在玩家們不必再苦拚十場硬仗了，而且還能與電腦捉對廝殺，因爲筆者已算出密碼之公式。

密碼共有四位數字。千位數爲所控制的球隊代碼（m），百位數爲對手隊（電腦控制）之代碼（n）；剩下的兩位數字＝起始碼－（$n-2$）×m（注意：若m或$n=0$，則m（n）$=10$）。

例如：己隊爲R隊，欲與T隊對打，則於選擇R隊後，鍵入密碼：8651（$51=83-(6-2)\times 8$）。下（表二）爲根據此公式推算出來的所有結果，讀者可自行對照使用。

註：不論挑選何隊爲己隊，均依NSDWFTCRLG的順序比賽，並避開己隊。



表一

隊名	G	L	R	C	T	F	W	D	S	N
代碼	ϕ	9	8	7	6	5	4	3	2	1
起始值	79	81	83	85	87	89	91	93	95	96

表二

己隊 \ 對手隊	S	D	W	F	T	C	R	L	G
N	1297	1396	1495	1594	1693	1792	1891	1990	1089
S	2295	2393	2491	2589	2687	2785	2883	2981	2079
D	3293	3390	3487	3584	3681	3778	3875	3972	3069
W	4291	4387	4483	4579	4675	4771	4867	4963	4059
F	5289	5384	5479	5574	5669	5764	5859	5954	5049
T	6287	6381	6475	6569	6663	6757	6851	6945	6039
C	7285	7378	7471	7564	7657	7750	7843	7936	7029
R	8283	8375	8467	8559	8651	8743	8835	8927	8019
L	9281	9372	9463	9554	9645	9736	9827	9918	9009
G	0279	0369	0459	0549	0639	0729	0819	0909	0055

/ 徐爽傑

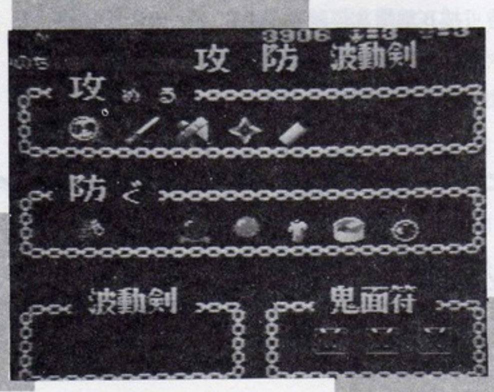
月風魔傳
武器密碼公開

眞好，只要輸入二行密碼，即可使用多種攻、防之武器（包括鬼面符）。在畫面一出來時，會有三排密碼（日文），以下用「排」表示第幾排，用「字」表示第幾字：

排	2	3	2	3	2	2	2	3
字	15	6	6	1	12	15	8	11
排	1	3	2	2	1	3	1	3
字	15	11	11	6	2	8	4	14

輸入後，只需按(START)鈕即可，祝你順利過關一氣呵成！

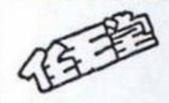
/ 詹東益



哇！生命點數多出一截！



輸入密碼，切忌錯誤。



綠扁帽─秘技組合

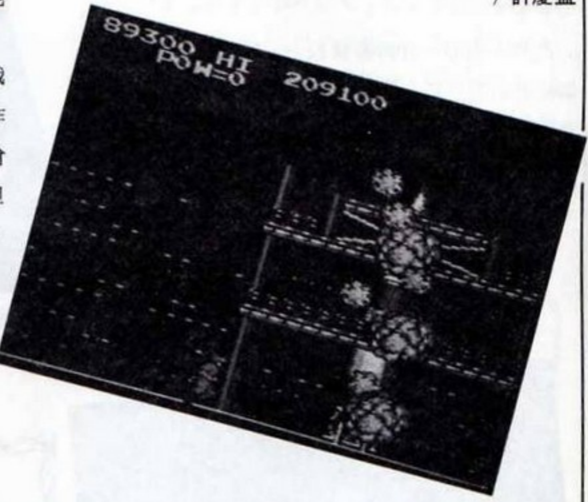
各位精訊之友大家好，如果您曾玩過「綠扁帽」的話一定拿過手槍，子彈雖然無限，却有時間限制，覺得很不痛快。而且若要在第六關（也就是最後一關）爆破核彈的話，需十二枚砲彈，而每一隊敵兵中帶火箭筒的士兵只有二人，如此一來，你必須要解決六隊以上的敵兵拿取十二支火箭筒，才能炸掉核子彈，是不是很煩又危險呢？

現在筆者有一新發現要與大家共享：在雙人遊戲時，由同伴在你的上面投手榴彈，爆炸後跳過爆炸的煙霧，你就可以拿到一把時間、子彈無限的手槍了（有時會搞的面目全非，沒關係，照打！）。但是當你完蛋，或過了此關之後，手槍就會消失了。

此外，當你在最後一關時，你的同伴會拿著火箭筒打核子彈，而你如上述跳過煙霧，就能拿到手槍，手槍和火箭筒的威力是一樣的，接下來你該知道要怎麼做了吧？

還有另一項發現，當你拿了火箭筒之後，以不跟同伴接觸的距離打出砲彈，則當砲彈掠過同伴時，你的同伴就同時有一支火箭砲。手榴彈亦同，而用手槍打同伴會有什麼結果呢？趕快試試看！

／許慶益



核子火箭爆炸的場面。



國際籃球賽──立定抓球

現在！爲您轉播NBA籃球大賽：

啊！Larry Bird三分線投籃，Dr.J在籃下跳起，抓到球了。不錯！這是個犯規。但，您有沒有想過？在「國際籃球賽」當中，這種情況並不算犯規？方法很簡單。您只要在電腦（或對方）拿到球之後，把你操縱的那人弄到籃下等著，再等對方投球時，看準機會奮力一跳！哇！拿到了　！筆者就曾用這個方法，贏了電腦四百多分（是第三級）！但有時不知怎麼的，你一抓球，他們就會做出奇怪的動作（好像是打架）！但這種情形很少發生，所以你可以放心的使用。

／黃種祥



遊俠快傑
——隱藏的房間

在第四關（4－1）一開始的螢幕上，站在從左邊數起第三個石塊上，將控制器Ⅰ的十字鈕朝下方按住不放，再連按兩下Ⓑ鈕。一會兒，你可以看見快傑身體閃亮，接著便進入一個隱藏的房間。隱藏房間內有許多顆蛋，這些蛋中藏有怪物、1up及加分寶物。

此外，尚有一件防護寶衣，可保護你一段時間。請特別留意，蛋中的物品採隨機的方式存放，因此極有可能寶物沒拿到反而被怪物咬。在走出此房間後便是4－8，也算是一條快速的捷徑了。

／編輯部



第三塊石頭，別弄錯！

震動，身影變模糊！



一探隱藏房間。

SEGA 北斗神拳——無敵之術

雖然SEGA電視遊樂器在臺灣地區並不如任天堂風行，但其構圖、音效及遊戲內容比起任天堂來，可說是有過之而無不及。在「精訊電腦」第十二期中宋明義先生所介紹的「北斗之拳」描述得十分詳細，但仍少了一樣特殊技巧，故在此補述。

在第二關及第五關中會出現幾座獅頭門，到達後利用蹲跳的方式跳到門上，並左右移動，不久便會出現“P”的字樣由右向左移動，取下它後音樂會變成較為急促的曲調。此時健四郎會變成無敵，而且只要攻擊敵人就會增加無敵的時間，希望各位早日打倒拳王，救出尤莉亞。

／余悅定

（上接59頁）

取決於雙方力量（Strength）、反應力（Dextey-ity）與智力（Inteligence）等值之高低。例如智力點數相較，較高的一方施法較易成功，弱方則較難收效。二十五點和五點相比是絕對占優勢，但十五點和十七點則相差不大。此外，反應力較佳者，在一回合中可進行之移動與攻擊次數亦較多。

●城鎮中的生活

由於DOS系統的改進，「創世紀V」的容量比過去大很多，在六張磁片中（什麼？你又來了。告訴你，KAO沒喝酒！），對話是第四代的三倍，建築物多爲兩層的建築，地圖也擴大爲過去的兩倍。

在以前，城鎮中有一大堆遊手好閒的人，現在，每個人都有自己的工作，也各有其性格。有人見了你就跑，有人一直在你身旁轉來轉去，也有人東奔西跑，忙得不可開交。且讓我們一同來看看某個餐廳一天的工作情形，店裡有位厨師，一位小弟，當然還有位老闆。

一大早，厨師和小弟來上班，厨師在厨房中準備一天的食物，小弟忙著清掃環境。到了上午八點左右，早餐人潮湧進，店裡一陣忙亂；上午十點，老闆到店裡繞繞看看。在早餐時間過後不久，吃午飯的人來了，此時，你找那位忙得不可開交的小弟閒聊：

YOUR NAME？	AVE.
YOUR JOB？	I AM A WAITER. I AM CLEANING THE TABLE.
TABLE？	THE ONES WITH DIRTY DISHES.
DIRTY？	BECAUSE THE CUSTOMERS ARE LAZY.
	DO YOU WANT TO EAT SOMETHING？
YES.	PLEASE HAVE A SEAT.

看吧！典型的寒暄，也可以了解到「創世紀V」在對話上較過去爲佳，甚至有些侍者還會認人認名字，下次見到你會提起"Oh！I REMEMBER YOU ARE RANGER JOE"之類的話。

接著，是晚餐時間。在一片人潮後，餐館又恢復寧靜。到了晚上八點，老闆、厨師和小伙計終於打烊休息、吃頓晚餐，他們各自回家在自己的臥房中走入黑甜鄉。

最後要提的是，「創世紀V」可以直接沿用第四代中的人物。當然，你也可以重設一個。在此奉勸各位朋友，如果你還在進行第四代，趕忙把它完成吧！在走入第五代的世界之前先踏遍前一代相信更會具有一番國味呢！



勘誤表：

①十三期「心靈陰影」一文第一〇四頁，⑲和⑳兩個步驟中，"Press Button"都僅有一次，而且⑳的"Press Button"之後需加一個S方向。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市
神農路
＊ 日昇電腦 542545

西後街
＊ 協長電腦 351766

羅東鎮
民生路
＊ 大眾電腦 541968

基隆市
仁三路
＊ 光生電腦 239719

忠三路
＊ 安可電腦 270290

台北市
中華商場
＊ 新音電腦 3316243
＊ 標緻電腦 3110902
＊ 中美電腦 3822086
＊ 慶聲電腦 3312370
＊ 科技電腦 3110003
＊ 時代電腦 3145945
＊ 金波電腦 3617196
＊ 裕豐電腦 3821568
＊ 眾利電腦 3122478
＊ 全國電腦 3811529
＊ 慧盛電腦 3310702
＊ 先鋒電腦 3116833
＊ 翼翔電腦 3811407

光華商場
＊ 永昌電腦 3927547
＊ 崇時電腦 3963736
＊ 萬德福電腦 7217979
＊ 小精靈電腦 3941452
＊ 金電子電腦 3925350
＊ 科技電腦 3941693
＊ 來欣電腦 3965781
＊ 舜偉電腦 3927367
＊ 弘偉電腦 3968670
＊ 至誠電腦 3913875
＊ 美登電腦 7211443

青島東路
＊ 天源 北中 3413019

南京西路
＊ 銓業電腦 5419886

信義路三段
＊ 百益電腦 7097603
＊ 世嶂電腦 7023526

信義路四段
＊ 振新電腦 7074876

忠孝東路五段
＊ 松竹電腦 7667343

八德路四段
＊ 聯泰電腦 7651461

敦化南路
＊ 松崗電腦 7082125
＊ 敦南新學友 7007000

羅斯福路二段
＊ 羅林電腦 3944812

士林文林路
＊ 來來電腦 8344245
＊ 易智電腦 8817040

天母天母東路
＊ 天母新學友 8716333

北投石牌路
＊ 廣訊電腦 8221411

北投和平路
＊ 星河電腦 8918079

北投尊賢路
＊ 余昇電腦 8223762

永康街
＊ 新生行 3218464

重慶南路一段
＊ 天龍書局 3315164
＊ 佳德電腦 3616235
＊ 大亞電腦 3117355

重慶北路三段
＊ 新文行 5944621

廈門街
＊ 古亭電腦 3926316

康定路
＊ 鼎眾電腦 3060561

西寧南路萬年大樓
＊ 尖端書局 3117627
＊ 新洋電腦 3318990

和平東路三段
＊ 139禮品世界 7324596

三重市
重新路二段
＊ 基毅電腦 9867392

永和市
福和路
＊ 林銘電腦 9294575
＊ 雙和資訊 9285739

中和市
興南路
＊ 漢琦電腦 9410955

板橋市
館前東路
＊ 佳智電腦 9593059

中山路
＊ 來穎資訊 9611570

四川路一段
＊ 展群資訊 9618008

新店市
三民路
＊ 世代模型社 9119507

桃園市
中山路
＊ 亞細亞電腦 362147

中壢市
元化路
＊ 華士電腦 4250863

中平路
＊ 亞細亞電腦 4252168

新竹市
武昌街
＊ 民生電腦 255430

城北街
＊ 享繁電腦 223584

台中市
中山路
＊ 邁克電腦 2238540

彰化市
成功路
＊ 傑能電腦 238135

民生路
＊ 彰辰電腦 241787

嘉義市
中山路
＊ 茂林電腦 2275382

民國路
＊ 台大電腦 2241689

台南市
北門路一段
＊ 船塢書坊 2241795

高雄市
建國二路
＊ 宏訊電腦 2614713
＊ 效能電腦 2729321

五福二路
＊ 再發電腦 2817281

鼎山街
＊ 雄亞電腦 3869464

大順二路
＊ 宇伸電腦 3827335
＊ 智偉電腦 3829428

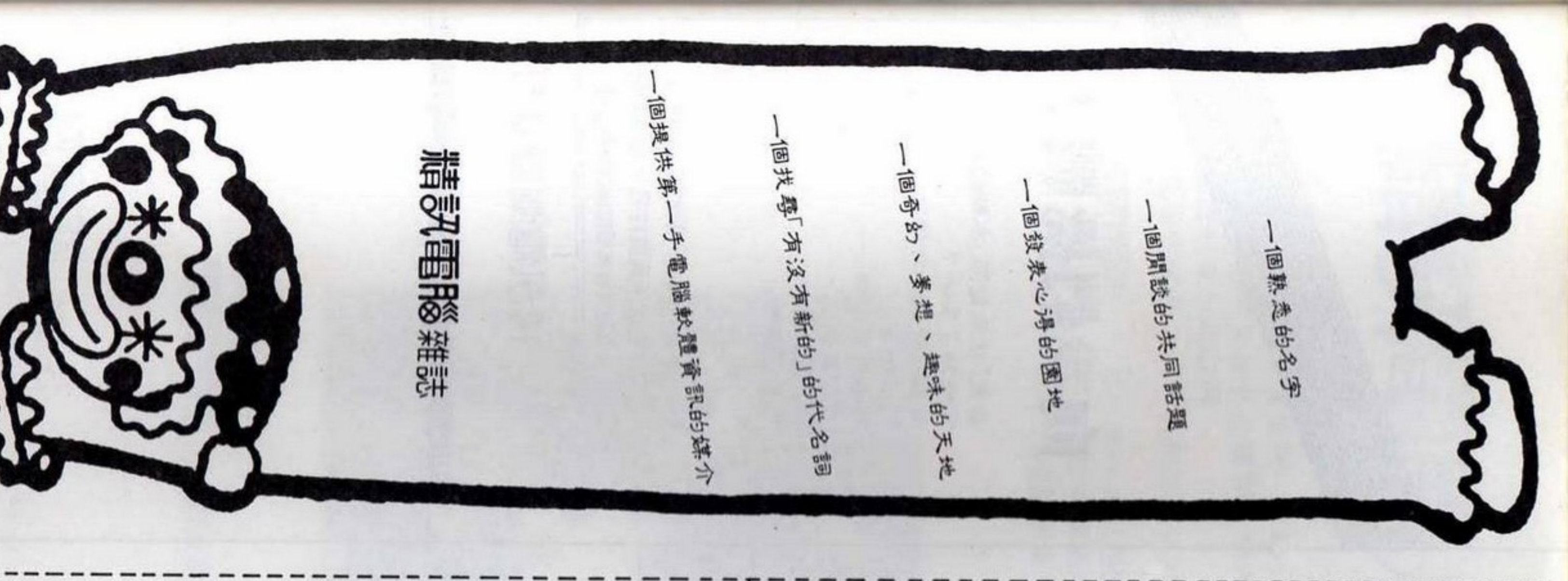
鳳山市
合作街
＊ 國陽電腦 7463866

花蓮市
新港街
＊ 新風電腦 336007

台東市
中正路
＊ 北崧電腦 335398

更生路
＊ 亨元電腦 325410

全國各大電腦資訊廣場



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

主管：　經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

收款中心局郵戳

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

主管：　經辦員：

本聯由劃撥中心存查

手續費	次	元

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，
  並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。
三、本存款誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。

請在需要的項目方格内打鈎：

- 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。
- 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
  (請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書____________________

(二)套裝軟體____________________

(三)磁片裝軟體____________________

(四)其它____________________

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拼出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分



雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02) 511-4012
郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收

每期定價100元
一年訂費1000元　半年訂費550元

任天堂的最佳拍擋

—任天堂硬式磁碟機—

卡匣已成過去，要知道最新的流行訊息，請到
新文行，本店將會使你有意想不到的收獲。



使用步驟：



1. 尚未加上硬式磁碟機的主機和磁碟機。



2. 將硬式磁碟機揷在主機上。



3. 再將界面卡揷在硬式磁碟機上即可。

硬式磁碟機的功能：

①現有 128K 及以下的卡匣遊戲程式全部改寫在磁碟片中，隨時可洗掉轉錄。
②一片 2.8 吋磁碟片可容納64K及以下程式2個或128K程式 1 個。
③可快速拷錄磁片程式，並自動判斷時間，不必同時使用 2 台磁碟機拷貝（一機 2 用）。

使用硬式磁碟機的優點：

① 128K 卡匣遊戲一種祇要 199 元。
〈換新遊戲拷貝祇要15元〉
②玩64K卡匣遊戲2種祇要199元。
〈換二種新遊戲拷貝祇要30元〉
③可當一般拷貝機使用。

任天堂遊戲程式消費比較表

種　類	市　價	換新遊戲	保存成本	優缺點
磁碟片	日本原裝磁碟片199 香港磁碟片 99	15 30	199 99	片價廉、可重複使用、可保留關數
128K卡匣	600	100	600	價錢貴且容易過時、暴跌
64 K 卡匣（兩個遊戲）	600	二個遊戲 100	600	價錢貴且容易過時、暴跌
磁碟片轉換特殊卡匣	800	150- 200	800	不須轉換器
磁碟片轉換特殊卡匣	600	100	600	須轉換器



